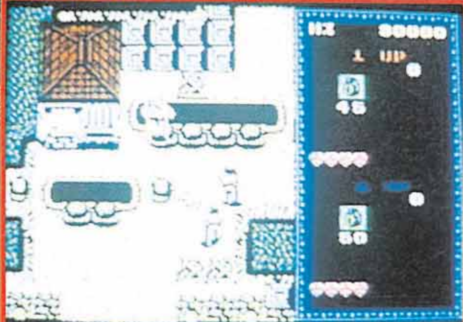


Segunda Época-Número 6
Extra!! 104 págs. 225 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 220 PTAS.
HOBBY PRESS
COLISEUM
Un gladiador contra el Imperio
VAMPIRE'S EMPIRE ¡Destruye la saga de Drácula!
Tan real como la vida
OPERATION WOLF
Tan fascinante como la máquina
INFORME:
Todo lo nuevo para estas navidades

UN MUNDO DE HEROES







GUERRILLA WAR

Otro éxito de cartelera de SNK, un juego 'video' adaptado ahora a tu micro personal. Un juego de intriga en diversos niveles y con desfile vertical de imagen que te hace penetrar en las profundidades de la jungla y de ciudades en ruinas de un pueblo subyugado bajo las garras de un opresor cruel. Tu objectivo es la libertad ... ¡ la guerra de gerrillas es el medio!

RAMBO III

Ha vuelto, y esta vez no hará prisioneros! El Coronel Trautman ha sido capturado por los rusos en Afghanistan y solo hay una persona capáz de liberarlo. Sortea los campos de minas, explora el campamento ruso, pon trampas, evita que te detecten, libera al Coronel Trautman y entonces ... sigue hasta el gran final.

¡RAMBO HA VUELTO!

TYPHOON

Vuela en tu helicóptero y combate hasta la muerte. Grita a través del cielo en tu F-14, mientras luchas contra le que parecen hordas interminables de invasores mechanoid cuyo único deseo es dominar la Tierra.
Una violenta tormenta se ha levantado mientras se combate en los oielos.
Un juego tipico de Arcada llega a tu ordenador casero, con un rapido desplazamiento de pantallas y 3-D. Un gran combate con una amplia gama de armas mortales. Seis niveles de bombardeo, cada uno más emocionante y en los que te enfrentarás a adversarios cada vez temibles.



DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS

MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

ARQUE LOS PUNTOS





DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

ey ha vuelto a las pistas e intentará ganar la medalla de oro.
ênate en el gimnasio y ponte en forma para competir en estas 10 agotadoras pruebas. Gráficos e imágenes fantásticas. Vive en tu rdenador casero lo último en simulación de ortes.
Compite en cada una de las pruebas. Siente mo sube la adrenalina cuando intentas que ley Thompson bata nuevos records, nuevas lturas y consiga la victoria. Pero, ¡cuidado!, todo depende de tu entrenamiento en el gimnasio – todo es acción – desde que te abrochas las zapatillas hasta que subas al odium de los ganadores – ¡Prepárate y gana la medalla de oro!.



ROBOCOP

La pelicula más emocionante del año, ahora para tu ordenador. Adopta el papel de angel vengador mientras repartes justicia entre los protagonistas del mal y la ilegalidad.
Te enfrentas a algunes de las pantallas más emocionantes que se han podido ver en un ordenador. El futuro ha llegado en el momento que tu aceptas este reto, – EN PARTE HOMBRE - EN PARTE MAQUINA - TODO UN POLICIA ...... ROBOCOP.
El futuro de la ley.



VICTORY ROAD

Empieza el juego en la escalera al cielo a través del mundo Egipcio. Después de sobrevivir a los monstruos sanguijuélas, durante la primera fase del juego, pasas al Camino.
A partir de ahi empieza la diversión. Encontrarás vampiros, 2 ó 3 monstruos-cabeza – la cabeza volará hacia ti por si sola, justo cuando pienses que llevas ventaja.
El camino sigue serpenteando a través de tumbas en las que reposan los huesos de los primeros buscadores de fama y de otros muchos horrores vivientes.
Trampillas y elevadores te llevarán, algunas veces por sorpresa, a viejos edificios y al mundo subterráneo de los lagos y oceános.
Recoge iconos para conseguir el armamento que necesitarás para luchar contra tu agresor.
Un juego inusitado y algo macabro, lleno de acción y emoción, con ese algo más que te capturará.





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/.TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF: (928) 23 26 22


conectamos con tus ideas...
LA ULTIMA GENERACION
EN JUEGOS DE ORDENADOR
GUN STICK
CONEXION DIRECTA AL
PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR
¡NO NECESITA CONSOLA!
MHT ingenieros
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX
PC
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB,S.A. MADRID. Telf.: (91) 413 20 45-413 20 96.
GUN STICK es un Joystick de concepción totalmente novedosa. Su forma de pistola establece una relación más estrecha con el jugador, así como, una mayor precisión en la puntería.
Su tecnología innovadora hace que, a diferencia de otros modelos similares, éste no NECESITE CONSOLA CONECTANDOSE DIRECTAMENTE AL PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR.
Un sin fin de emociones y aventuras te aguardan, ya que tienes a tu disposición una gama de vídeo-juegos para usar exclusivamente con tu GUN-STICK.
GUN STICK es un juego que te permitirá jugar sólo o acompañado de un amigo o miembro de la familia. GUN STICK ya está en tu tienda habitual, ¡NO FALLES!.
GRATIS
UN DIVERTIDO
JUEGO DE PUNTERIA
TARGET
PLUS



Sólo para adictos

Año IV. Segunda Época · Nº 6 · Noviembre 1988. 225 ptas. (incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Cristina Fernández

Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés

Diseño
Jesús Caldeiro

Director de Publicidad
Mar Lumbreras

Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
David Rodríguez
Juan Ramón León
José Miguel Rodríguez
Miguel Díaz
José Luis Jiménez

Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre

Director de Administración
José Ángel Jiménez

Director de Marketing
Mar Lumbreras

Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administracion y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid.
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime:
Altamira

Fotocomposición:
Cenit, S.A.

Fotomecánica:
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

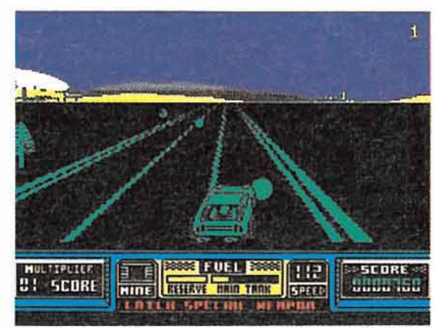


Solicitado control de O.J.D.

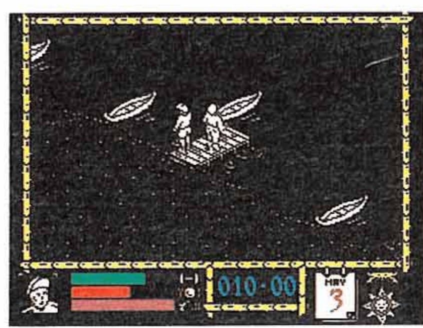
EN ESTE NÚMERO

Operation Wolf, la máquina que ha provocado más de un ataque de nervios, llega a nuestros ordenadores, convirtiéndose en el tema central de nuestra portada.

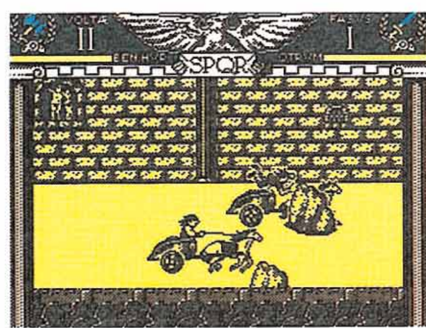




Road Blasters.



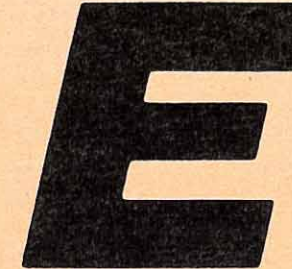
Where time stood still.



Coliseum.



Samurai Warrior.



Estábamos seguros de que esto iba a suceder, era inevitable; como cada año, cuando se acercan las Navidades, una avalancha de programas se nos viene encima. De pronto la mayoría de las compañías de software parecen despertar de su letargo e iniciar una desenfrenada carrera por ver quién comercializa más títulos al mismo tiempo; nunca como en esta época podemos encontrar en el mercado más variedad, ni tantos títulos dispuestos a satisfacer las exigencias de la mayoría de los usuarios. Por ello hemos decidido hacer un número extra capaz de recoger todas las novedades e iros adelantando parte de lo que serán los lanzamientos de los próximos meses. Nada mejor que un gigantesco informe para entrar en materia, donde hemos intentado recoger muchos de los programas que llegarán dentro de muy poco.

Evidentemente no hemos podido incluir los avances de todas y cada una de las compañías, ya que no habría espacio suficiente, pero sí es un extracto bastante fiable de lo que nos espera. También hemos tratado en profundidad lo que será uno de los lanzamientos más impactantes de la temporada, «Spitting Image», con las primeras imágenes del juego cedidas por Domark. Tras las secciones habituales de crítica, noticias y entrevistas, llegamos a las páginas centrales donde encontraréis un mapa completo de «Coliseum», un programa creado por Topo que nos traslada a la época de los romanos para participar en una original carrera de cuadrigas. Ya os anunciamos que la variedad va a ser una constante los próximos meses por ello también encontraréis en este número programas para todos los gustos y de los más variados estilos. Los programas de lucha están representados por «Samurai Warrior» y las carreras de velocidad por «Road Blasters», una conversión de U. S. Gold de la máquina de Atari. En el más puro estilo arcade dos máquinas llegan ahora a la pantalla: «1943» y el sensacional y esperado «Operation Wolf» que si bien mantiene algunas diferencias con el original, pasará sin duda a la historia como una de las mejores conversiones jamás realizadas. Las videoaventuras estarán también presentes con «Vampire's Empire» que aunque ha tardado algunos meses en ser versionado para todos los ordenadores, por fin llega dispuesto a ponernos "los pelos de punta", y como colofón «Where time stood still», un sensacional programa de Ocean que nos hará aterrizar en la prehistoria. Como broche final este mes os presentaremos dentro de la sección Arcade Machine «P 47» y «Super Contra», dos máquinas espectaculares que, si todo sigue como hasta la fecha, poco tardarán en ser versionadas para los ordenadores.

Atentos al próximo número donde encontraréis una interesante sorpresa. ¡Hasta diciembre!

La Redacción

Dinamic, proyección internacional

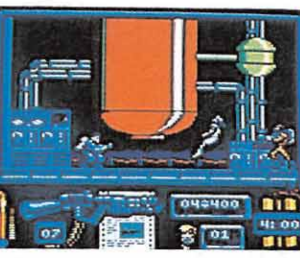
• Si nos detuviéramos a hacer una encuesta más allá de nuestras fronteras entre quienes tienen alguna relación con el software de entretenimiento, sobre el software nacional, sin duda el nombre de Dinamic resonaría con fuerza. Y es que Dinamic ha alcanzado por méritos propios el lugar que se merece, gracias no sólo a sus productos, sino a su cuidada política de imagen. Muchos son los proyectos en los que actualmente trabajan, pero antes de pasar a enumerarlos es importante mencionar que a partir de ahora los usuarios de Atari y PC también podrán disfrutar de los títulos comercializados por Dinamic.

Mientras éstos llegan, vamos a centrarnos en los lanzamientos para los formatos clásicos entre los que se encuentran programas con nombres tan populares como esperados.

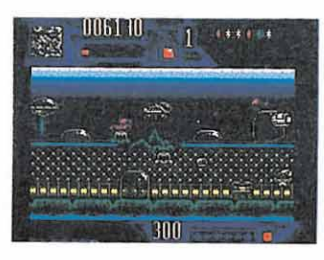
Sin duda, uno de los lanzamientos más espectaculares de las navidades será «Navy Moves», segunda parte de «Army Moves», el programa que consagró definitivamente a Dinamic. «Navy Moves» del que ya os hablamos hace unos meses, parte de un argumento que nada tiene que ver con su predecesor. Nuestro objetivo es localizar y destruir un submarino nuclear, para lo cual deberemos completar las dos fases de que consta el juego. Éstas podrían haber sido perfectamente comercializadas como dos programas diferentes, ya que en cada una tendremos que enfrentarnos a un objetivo concreto en un escenario específico. La primera parte tiene lugar en el océano y en ella encontraremos tres zonas diferentes. Lógicamente los más agresivos habitantes de los mares intentarán impedir que nuestro protagonista, un avezado submarinista, localice el submarino nuclear y consiga entrar en él. La acción comienza a bordo de una lancha, desde la cual localizaremos la zona adecuada para sumergirnos, atravesar la gruta que da acceso al submarino y apoderarnos de un batiscafo con el que llegaremos hasta él. Una vez allí comienza la segunda fase en la que deberemos colocar una bomba en la base del reactor y escapar con vida, antes de que explote. Para acceder a algunas zonas será preciso conocer los códigos en poder de los distintos oficiales, a los que deberemos registrar. Como habréis podido deducir de este brevísimo resumen «Navy Moves» es una videoaventura tremendamente compleja en la que encontramos todos y cada uno de los elementos que caracterizan a Dinamic.

Algún tiempo más tarde llegará «After the War», que por fin será comercializado, ya que han pasado algunos meses desde que el proyecto fue presentado. El juego constará de dos fases independientes: la primera en la línea de los simuladores de lucha y la segunda en el más puro estilo arcade, animado todo ello por gráficos de gran tamaño. También está prevista la comercialización de dos nuevos juegos: «Tracer», producido y coordinado al igual que «Navy Moves» por Víctor Ruiz, nos traslada a un mundo galáctico en el que nuestro objetivo es destruir tres planetas, empleando los objetos que encontraremos a nuestro paso.

Programas para todos los gustos en el más puro estilo Dinamic prometen amenizar los próximos meses; manteneros a la escucha, os seguiremos informando.









TYPHOON

En el ojo del huracán

IMAGINE

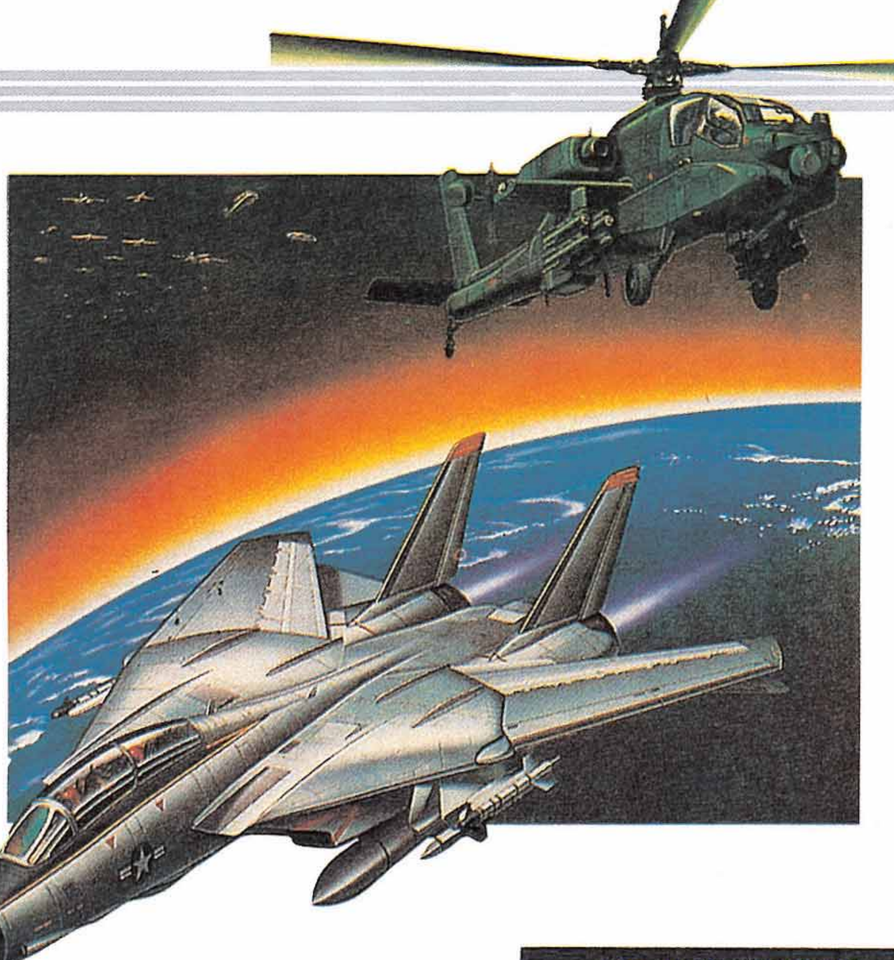
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Dos prestigiosas compañías, Imagine y Konami, han aunado sus esfuerzos para realizar una sorprendente conversión de una no menos soprendente máquina: «Typhoon». Seis niveles diferentes, dos tipos de aeronaves, cientos de enemigos y toda la adicción característica de los más clásicos arcades. Abrocharos los cinturones y colocaros los cascos, vamos rumbo a la aventura.

Una vez más, la seguridad de la Tierra se encuentra en grave peligro. Surcando los cielos, y como si de una plaga se tratase, las hordas mecanoids (una belicosa raza humana aparecida tras el holocausto nuclear) se acercan lenta pero inexorablemente a los últimos restos de la civilización. A nosotros, encarnando el papel de último piloto de combate, y contando con la ayuda de los dos únicos aparatos que sobrevivieron a la tercera guerra mundial, un F-14 y un helicóptero de combate Gunship, nos corresponde la arriesgada misión de enfrentarnos contra ellos. El futuro de la humanidad está en nuestras manos... tan sólo una vacilación y el mundo civilizado y nosotros con él, pasará a ser parte de la historia. ¡Suerte, valientes!

Disponemos de dos aeronaves para completar la misión: un F-14 y un Gunship.





SPECTRUM 48K

```
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  60 REM ******* TYPHOON *******
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24400: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 120
 110 POKE 41908,0: POKE 42073,0
 120 INPUT "  QUIERES INMUNIDAD
(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO TO
 140
 130 POKE 41837,201: POKE 41982,
201
9000 CLS : RANDOMIZE USR 32276
```

Teclear el listado, salvarlo en una cinta. Ejecutarlo con RUN, contestar a las preguntas y cargar la cinta original del juego.

El juego

«Typhoon» se desarrolla a través de seis niveles diferentes y que se subdividen en dos grupos: los que deberemos atravesar a bordo de nuestro caza F-14 y los que recorremos a los mandos de nuestro helicóptero de combate Gunship.

En todos los niveles deberemos hacer frente a las oleadas de ataque enemigas, tras lo cual nos encontraremos cara a cara con el adversario final, que necesitará un número mayor de impactos para ser destruido.

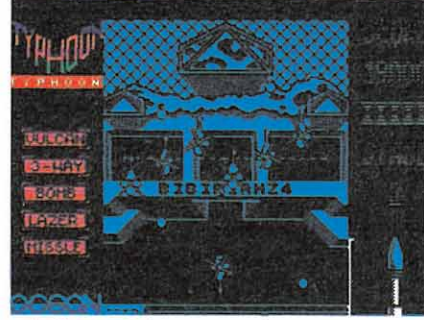
Nuestro armamento

Cuando nos encontremos a los mandos de nuestro F-14, el único arma que estará disponible será la ametralladora, la cual, por cierto, está dotada de disparo continuo, o lo que es lo mismo, si dejáis el botón de disparo pulsado, esta funcionará ininterrumpidamente.

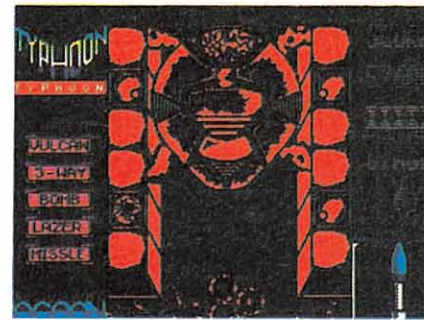
En cuanto al helicóptero Gunship, su armamento es bastante más completo, pero también más complejo de manejar. Además de la ametralladora —que en este caso no incluye disparo continuo—, podemos hacer uso de bombas



El juego de desarrolla a través de seis fases diferentes.



A lo largo del juego podemos recoger nuevo armamento.



Al final de cada fase nos espera un adversario especial.

—que se arrojan con otro botón— y de un eficaz misil —tendremos uno para cada vida— capaz de eliminar de una sola vez todos los enemigos que se encuentren en pantalla a excepción de los terrestres y de los adversarios de final de fase. También podemos obtener una serie de armamentos especiales para lo cual deberemos recoger las cápsulas que esporádicamente caen desde la parte de arriba de la pantalla. A medida que éstas van cayendo, en el marcador de armamentos extra —a la derecha de la pantalla— se van iluminando sucesivamente cada uno de los letreros. Cuando esté iluminado el del arma que queremos obtener, bastará con que recojamos la cápsula para que podamos hacer uso de ella.

Hay cinco armas extra, algunas de las cuales son incompatibles entre sí, mientras que otras pueden ser utilizadas simultáneamente:

— Vulcan: aumenta el tamaño y grosor de nuestras balas, que además duplican su poder ofensivo.

— S-way: además del disparo frontal, nuestro aparato obtiene la capacidad de disparar lateralmente.

— Bomba: podemos disparar bombas con mayor rapidez.

— Láser: dota a nuestro helicóptero de un potente láser de asombrosa eficacia.

— Missile: nuestros disparos son sustituidos por ráfagas de misiles, si bien éstos no pueden ser disparados ininterrumpidamente —hasta que la ráfaga que hemos disparado no llegue a la parte superior de la pantalla no podremos disparar otra.

El uso de los armamento extra es ilimitado, si bien al perder una vida perderemos también todos los que hubiésemos recogido.

Las fases

En la primera fase, a bordo de nuestro F-14, deberemos hacer frente en primer lugar a sucesivas oleadas de ataque de cazas enemigos que además nos disparan misiles. Podemos escoger entre intentar eliminarlos con nuestros disparos o lo que es aún más fácil y menos arriesgado —aunque también menos sustancioso de cara a nuestra puntuación— simplemente podemos esquivarlos desplazándonos hacia el lado contrario al que aparezcan. Tras esto, apareceremos ante un gigantesco portaaviones desde el que se nos lanzan misiles antiaéreos. Aquí lo que deberemos hacer será disparar sin cesar al portaaviones mientras esquivamos los misiles. Tras un cierto número de impactos el barco estallará y tendremos acceso a la siguiente fase.

El segundo nivel nos coloca por primera vez a los mandos de nuestro helicóptero Gunship, con el cual, como ya os hemos anticipado, tomaremos parte en una escena con desarrollo idéntico al de juegos como «1943» o «Flying Shark», si bien, al final de la fase, deberemos hacer frente a una barrera especial —en este caso una base enemiga— que una vez destruida nos concederá el acceso al tercer nivel.

Éste, al igual que el quinto y el sexto, tiene un desarrollo idéntico al que acabamos de comentar, e incluso los enemigos que en ellos aparecen —cazas, helicópteros y torretas de disparo terrestres— son comunes; las únicas diferencias entre ellos están referidas a los escenarios y al orden con que los enemigos nos atacan, el cual, por cierto, siempre es fijo.

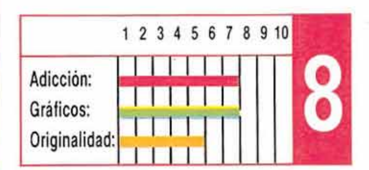
El cuarto nivel, el otro que deberemos afrontar con nuestro F-14, nos sitúa en una especie de túnel tridimensional por el que irán apareciendo sucesivamente oleadas de cazas enemigos. La estrategia a seguir es la misma del primer nivel: bien atacarles, bien esquivarles. Tras esto, tendremos que destruir una base enemiga para obtener el paso de nivel.

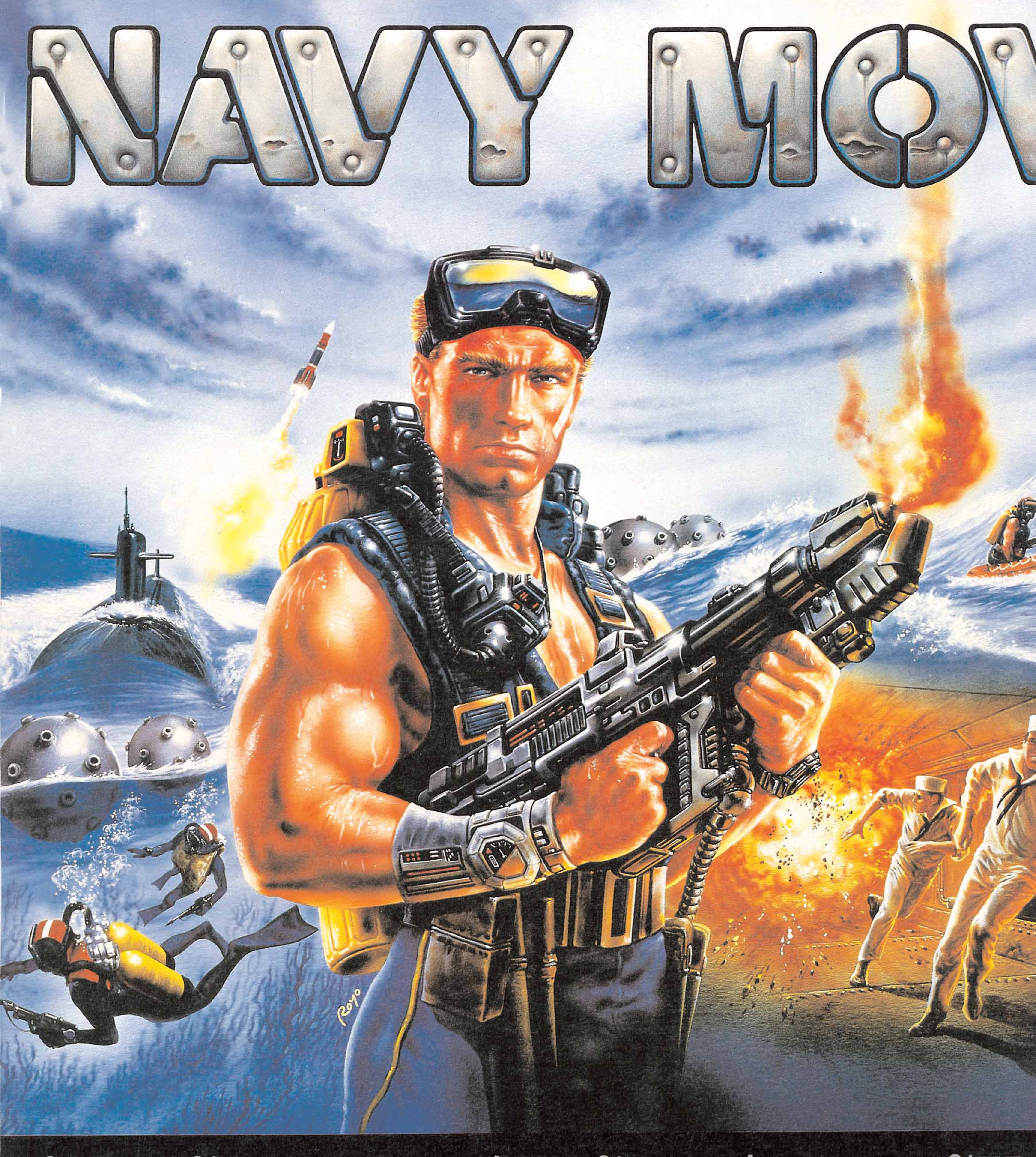
Si culminamos con éxito la sexta fase tendremos acceso al final del juego, tras lo cual, y tras grabar nuestro nombre en la tabla de récords, volveremos al menú de presentación.

Nuestra opinión

En definitiva, «Typhoon» es un excelente arcade que ha sabido respetar toda la acción de la sensacional máquina en la que está basado, consiguiendo, además, que tanto los gráficos como los movimientos —aunque alejados del original— sean todo lo perfectos que permiten nuestros ordenadores.

El único factor negativo que se le puede encontrar al programa es su notoria falta de originalidad, tanto en su argumento como en su desarrollo, pues mientras que en la fase del F-14 el parecido con el sensacional «After burner» es más que notable, en la fase del helicóptero por su parte, se imita a la perfección el desarrollo de «Flying Shark». ■



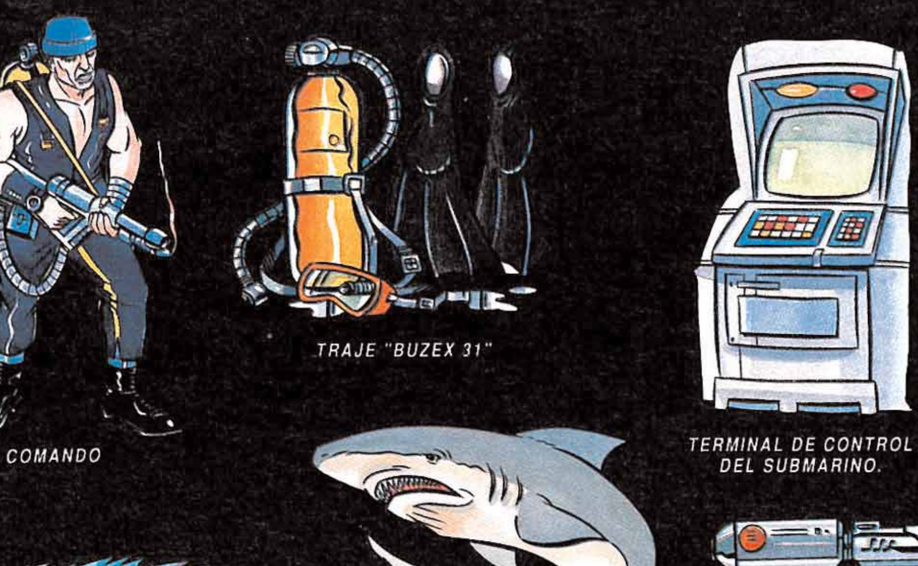


SPECTRUM AMSTRAD MSX

CASSETTE 875 PTS.   DISCO 1.750 PTS.



NAVY MOVES es el arcade más alucinante de los últimos años. Si no te lo crees, observa detenidamente lo que te espera...

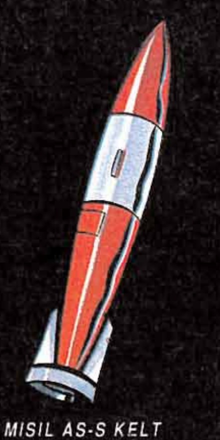


COMANDO

TRAJE "BUZEX 31"



TERMINAL DE CONTROL DEL SUBMARINO.

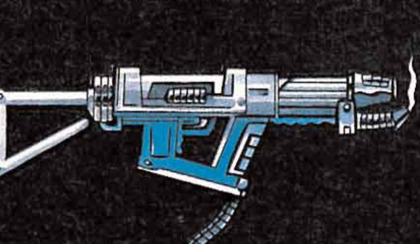


MISIL AS-S KELT



MARINE LANZALLAMAS

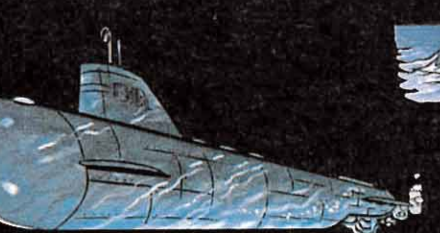
TIBURONES TIGRE



FUSIL-ARPON SUMERGIBLE. LANZA AGUJAS EXPLOSIVAS.

MORENA GIGANTE

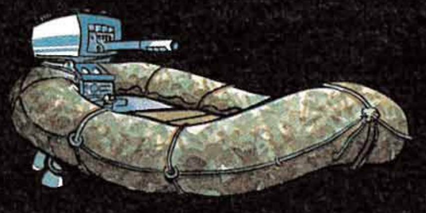
CEFALOPODO GIGANTE



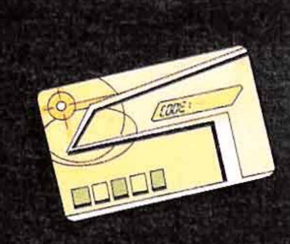
FUSIL DE REPETICION CON LANZALLAMAS INCORPORADO

MINA USEX-12 CON 2.3 KG. DE EXPLOSIVO SOLIDO.

OFICIAL



SUBMARINO NUCLEAR ENEMIGO. EQUIPADO CON RADER-HOMING-TORPED.



BAJO ESTA ISLA SE ESCONDE LA BASE ENEMIGA.

LANCHA HIGGINS TIPO "PT".

TARJETA DE IDENTIFICACION DEL OFICIAL.

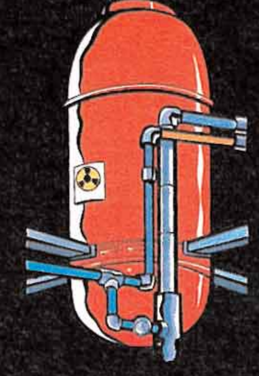


MARINE ENEMIGO

TRES TURBINAS HGC.

VISOR DE CRISTAL DE CUARZO.

BATISCAFO ENEMIGO



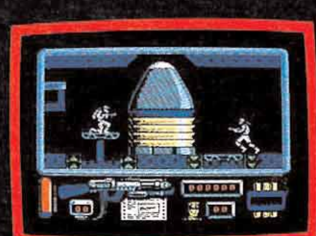
REACTOR PRINCIPAL. COLOCA LA BOMBA EN SU BASE.



SUZUKI "AQUATIC" GPX

VEINTINUEVE-UNO S.A.

Cuando todo esto haya pasado por tu pantalla, descubrirás que apenas has empezado. Tu habilidad se verá en tela de juicio con este magnífico arcade. Cualquier parecido con otro video-juego es pura coincidencia.













PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. VENTAS POR CORREO: (91) 450 89 64 TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO)

FLASH

Opera Soft, pocos títulos, gran calidad

• Cuando todas las compañías de software se empeñan en comercializar un gran número de programas, todavía encontramos en el panorama informático español compañías como Opera Soft que prefieren cuidar sus productos hasta el más mínimo detalle, aunque sacrifiquen con ello una producción masiva. Actualmente están dando los últimos retoques a dos programas. Para ampliar información nos pusimos en contacto con Opera y en sus oficinas tuvimos ocasión de charlar con los programadores de ambos juegos. Los dos lanzamientos que llevarán títulos tan sugestivos como «Sol Negro» y «Mutant Zone», rebosan originalidad en todos los sentidos y, sobre todo, la gran calidad gráfica que caracteriza a Opera Soft. El primero rodeado de ciertos toques mágicos que complican su argumento hasta límites insospechados es un arcade en el que nos enfrentaremos a todo tipo de enemigos. La sesión transcurre





en dos fases independientes con diferente protagonista. En la primera, un fornido humano deberá liberar a su amada convertida en halcón por un hechizo, mientras que en la segunda será una exuberante chica la que se encargue de romper el hechizo del guaperas convertido en una simpática ballena —¿o tal vez en un besugo?—, culminando la escena en un final peliculero reservado sólo para los más expertos jugadores. «Mutant Zone» transcurre, por el contrario, en un planeta futurista, plagado de obstáculos que deberemos superar a base de habilidad y paciencia. Ambos programas aparecerán en las versiones de Spectrum y Amstrad y se preparan ya sus conversiones para PC y Atari.

Entrevista

Hablamos con el director de «Special FX»



El equipo de «Special FX» al completo. De izquierda a derecha: Frank Robinson, Tony Pomfret, Robert Tinman, Keith Robinson, Jonathan Smith, Joan Finnegan, Andy Rixon, Waren Davies y Paul Finnegan.

Paul Finnegan

El primer contacto que Paul Finnegan tuvo con el mundo de la programación, fue a través de Ocean. Cuando esta popular compañía nació, Paul fue uno de sus miembros fundadores, pero con el paso de los años decidió ampliar horizontes, vendió sus acciones y creó su propia compañía, «Special FX» que actualmente dirige.

Hace unos días tuvimos ocasión de charlar con Paul, quien nos recibió en las oficinas de la compañía, situadas en Liverpool. En ellas se desarrollan todos los programas creados por «Special FX», centrándose exclusivamente su labor en la creación de sofware, ya que los temas de producción y marketing corren a cargo de otras compañías especializadas en esos campos. Sin embargo, debido a los estrechos lazos de Paul con Ocean, dentro de muy poco espera publicar la mayoría de sus juegos a través de la extensa red de distribución de Ocean. Actualmente están trabajando en lo que será uno de los lanzamientos más fuertes de la compañía «Batman, the Caped Crusader»; todo el equipo está trabajando en el juego para darle los últimos toques y allí nos dedicaron algunos minutos para contarnos algunos detalles del juego y de su compañía.

MM.—¿Dónde surgió la idea de programar «Batman, the Caped Crusader»?

PF.—Dos de nuestros programadores son fans incondicionales de este personaje, que además ha vuelto a ponerse de moda con la serie televisiva y me presionaron para que preguntara a Ocean si estarían interesados en un juego «estilo TBO», que tuviera como principal protagonista a Batman. A Ocean le pareció una gran idea y, además, ellos tenían desde hacía dos años los derechos de autor de Batman y concedieron licencia a Ocean para que produjera un juego del mismo nombre. Cuando empezamos con este proyecto, Ocean tuvo que renegociar la licencia con la intención de usar el personaje por segunda vez.

MM.—¿Qué ordenador utilizáis para desarrollar un programa?

PF.—Todos nuestros productos de 16 bits están escritos en un Atari ST, después el código se transfiere a cualquier otra máquina, mientras que los juegos de Spectrum están desarrollados en un Einstein y después transferidos.

MM.—¿Cuál de vuestos programas ha tenido más éxito?

PF.—«Firefly», aunque estamos seguros que «Batman the Caped Crusader» superará en ventas a todos los productos que hemos lanzado anteriormente.

MM.—¿Aparte de «Batman», en qué otros proyectos estáis trabajando ahora mismo?

PF.—Preparamos un nuevo programa que probablemente se llamará «Duel», es una idea original, pero ahora no puedo hablarte con extensión sobre ella.

MM.—¿Qué dirección crees que el mercado sel software británico está tomando en la actualidad?

PF.—Creo que las conversiones de máquinas recreativas serán un buen negocio estas navidades, como «Operation Wolf», de Ocean; «Afterburner», de Activision, o «Thunderblade», de U.S. Gold.

MM.—¿Qué vida crees que le queda al Spectrum?

PF.—Nosotros seguiremos escribiendo programas para este ordenador al menos en los próximos seis meses. No se puede ignorar el hecho de que hay de tres a cinco millones de Spectrum en uso en todo el mundo. Creo que títulos dentro de las series «budget» se harán cargo poco a poco del mercado de Spectrum y los juegos de precio normal irán dirigidos especialmente al sector de 16 bits. La próxima primavera revisaremos nuestra política en cuanto a producción de títulos para los ordenadores de ocho bits, pero estoy seguro de que el Spectrum nunca será olvidado.

MM.—¿Cuál es el componente más importante para que un juego sea un éxito?

PF.—Sin lugar a dudas, lo principal es alcanzar un elevado grado de «jugabilidad». Los gráficos y los efectos sonoros son secundarios; un juego debe «enganchar» al jugador y crear adicción, de lo contrario no funcionará. Prueba de ello es la popularidad alcanzada por los juegos japoneses, parten de ideas sencillas capaces de conectar con el público.

MM.—¿Qué piensas sobre el software español que empieza a asentarse en Inglaterra?

PF.—He visto algunos de los juegos escritos por Dinamic y me ha impresionado la calidad de los gráficos, pero creo que necesitarían mejorar la «jugabilidad» de sus productos si quieren funcionar en Inglaterra.

MM.—¿Qué consejos darías a alguien que tiene interés en hacer de la programación su profesión?

PF.—Si un joven tiene el talento y la aptitud para programar juegos le aconsejaría formar equipo con alguien que tenga un interés similar y comenzar a trabajar juntos en un proyecto. En este negocio la colaboración es fundamental, compartir ideas y técnicas puede dar lugar a grandes programas. Cuando yo contrato a un programador no me interesan sus calificaciones académicas. Puedo descubrir a un buen programador de juegos en el momento en el que se sienta frente a un ordenador y comienza a crear acción en la pantalla. En «Special FX» trabajamos un equipo formado por doce o trece personas en el que hay expertos en disciplinas diferentes como gráficos y sonidos. ■



Batman the caped crusader, es el lanzamiento más importante de Special FX de cara a las Navidades. El juego será distribuido por Ocean.

Alan Heap

SOLO ERBE PODIA HACERLO

CINCO SUPER NOVEDADES

POR SOLO 2.495 pts.**

5 VIDEOJUEGOS TOTALES

ERBE 88

CHICAGO'S 30

COLISEUM

OPERATION WOLF

5 NOVEDADES ANUNCIADAS EN TV

PSYCHO PIG UXB

TITANIC

PRIMER ANUNCIO DE VIDEOJUEGOS EN T.V.E.

OPERATION WOLF
CHICAGO'S 30
TITANIC*
COLISEUM*
PSYCHO PIG

Sólo **ERBE** podía intentar convencer a **TOPO, U.S. GOLD** y **OCEAN** para que aceptaran juntar en un **"PACK FLIPANTE"** las supernovedades que cada una de estos sellos tenía reservadas para impresionarnos las próximas navidades.

Han aceptado y tienes ante ti la más increible oportunidad que se ha conocido en el mundo de los videojuegos.

Míralo una vez en la tienda y ya no podrás apartarlo de tu imaginación.

¡Querrás tenerlo!



*En la Versión COMMODORE se sustituyen por **MAD MIX** y **SILENT SHADOW**.
**En Diskette 3.200 pts.

ERBE SOFTWARE • SERRANO, 240 • TEL. 458 16 58 • 28016 MADRID



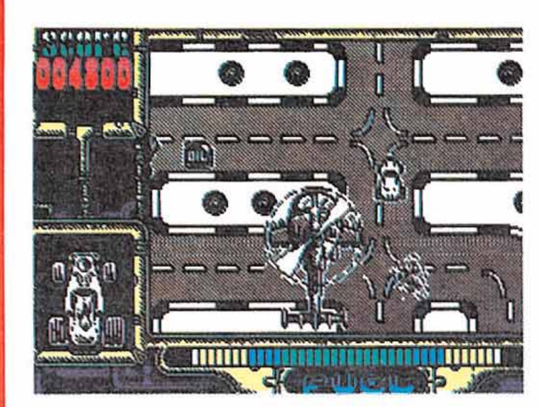
Topo Soft, originalidad y buen hacer

● Al igual que en la literatura o en el cine dentro del mundo del software existen géneros predefinidos, en los que salvo honrosas excepciones, se recogen todos y cada uno de los juegos que llegan al mercado. También dentro del panorama informático muchas compañías se han decantado por la especialización, creando un tipo de juegos predeterminados, así Epyx destaca por las simulaciones deportivas, o Microprose por los simuladores de vuelo, por citar algunos ejemplos. Sin embargo, otras compañías prefieren tocar todos los estilos, intentando satisfacer las necesidades de la mayoría de los usuarios. Este es el caso de Topo Soft, que además de seguir a rajatabla lo dicho anteriormente con juegos de todos los estilos, ha mantenido una producción constante que les ha situado en primera línea prácticamente todo el año. También estas navidades tendrán reservado su espacio, con el lanzamiento de dos nuevos programas que con argumentos tan cinematográficos como originales, amenazan con alzarse nuevamente con éxitos claros. Los programas, que llevarán los nombres de «Rock'n Roller» y «Wells & Fargo», son completamente opuestos entre sí, pero manteniendo ambos como emblema el buen hacer y la originalidad.

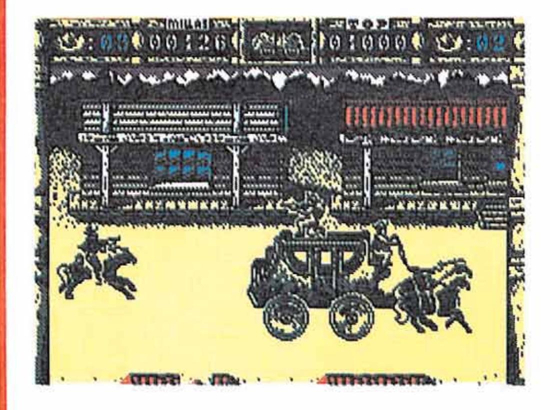
«Rock'n Roller» tiene como protagonista a un espectacular bólido que deberá recorrer los cuarenta circuitos que completan el juego, para formar en cada uno de ellos un nuevo vehículo acumulando sus piezas. Éstas se encuentran camufladas en interrogaciones que aparecen en algunos tramos del enrevesado laberinto; pero lógicamente, como en todo buen arcade, no siempre los interrogantes nos favorecerán. En los circuitos construidos sobre una base real, encontraremos semáforos que deberemos respetar, zonas de difícil acceso y obstáculos, y, por supuesto, vehículos enemigos que nos desplazarán y contra los que sólo contamos con el humo de nuestro tubo de escape.

«Wells & Fargo», por el contrario, nos lleva directamente al oeste y presenta bastantes similitudes con el argumento que dio vida a un film tan popular como «La diligencia». Nuestro objetivo es guiar una diligencia a su punto de destino, para establecer una línea que comunique el este con el oeste. Sin duda la principal innovación del juego es el control simultáneo de dos personajes en la opción de un jugador, por una parte el que conduce la diligencia, encargado de esquivar los baches y obstáculos del camino y por otro el que le protege de los ataques enemigos disparando contra ellos.

Como veis, ambos programas rebosan originalidad y adicción. Estarán disponibles dentro de muy poco en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.



Rock'n Roller derrocha originalidad por los cuatro costados.



Wells & Fago es un arcade basado en la película «La Diligencia».

ULTIMATE

Viaje al Olimpo del software

Aclamados por la crítica, adorados por el público, envidiados por sus colegas... Bajo su sencillo aspecto de funcionarios ingleses, Tim y Chris Stamper, difícilmente dejan entrever lo que verdaderamente son: los dos mayores genios que la historia del software de entretenimiento haya conocido. Viajemos con ellos al Olimpo, Ultimate nos espera.

Envueltos por un halo de misterio y fascinación tan solo comparable al creado por sus propios programas, Chris y Tim, las cabezas visibles de Ultimate, han permanecido totalmente ocultos a los ojos del gran público.

Fundir los límites de la realidad y la fantasía, hacer que jugar con un programa sea trasladarse a un fascinante mundo de aventuras, conseguir que soñemos despiertos es algo que muy pocos han logrado, pero Tim y Chris, Ultimate en definitiva hicieron eso y mucho más... convertirse en la más añorada leyenda del software.

JUEGOS PARA LA HISTORIA

La apasionante aventura de Ultimate comienza allá por 1983, cuando dos, por aquel entonces desconocidos, juegos creados para el Spectrum de 16 K hacen su aparición en el mercado. Hoy son dos auténticas leyendas vivas en la historia del software. Sus nombres: «Jetpac» y «Pssst». Con todo, no eran sino los primeros balbuceos de algo que luego se convirtió en toda una colección de éxitos.

Suponemos que seréis muchos los afortunados que desde un principio tuvisteis oportunidad de seguirles los pasos a estos auténticos genios de la programación, pero como también sabemos que no sois menos los que os habéis incorporado recientemente a este apasionante mundo, vamos a hacer un breve repaso por lo que sin lugar a dudas nos parece que es la colección más completa de joyas informáticas: los juegos Ultimate.

«Jetpac»: Paseando por la luna

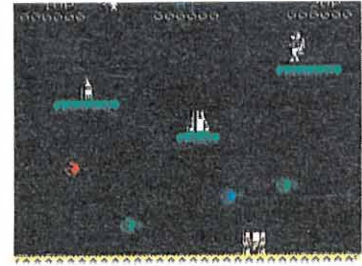
«Jetpac» es junto con «Pssst» el juego más sencillo de toda la saga Ultimate, no obstante y para compensar es también el más sencillamente adictivo y el que menos complicaciones presenta para pasar un rato entretenido sin mayor complicaciones. Nuestro objetivo es ir ensamblando las partes de un cohete que van cayendo desde la parte superior de la pantalla, mientras evitamos las incesantes oleadas de enemigos que aparecen por donde menos nos esperamos.

«Pssst»: Insecticida en mano

Prácticamente los mismos planteamientos técnicos de «Jetpac»: sencillo, pero perfectamente realizado tanto a nivel gráfico, como a nivel de movimientos o sonidos. Nuestro objetivo —controlando un simpático robot— consiste en vigilar el correcto crecimiento de una planta, evitando que las plagas de gusanos, abejas y pulgones la devoren sin piedad.

«Cookie»: Con las manos en la masa

El tercer título de Ultimate estaba muy en la línea de los dos anteriores, pero esta vez el arcade intrascendente tenía el suficiente nivel de dificultad como para empezar a crearnos problemas «transcendentes». El desarrollo del juego consistía en ir arrojando una serie de ingredientes dentro de una cazuela, para lo cual debíamos dispararles justo cuando se encontrasen encima de ésta. De nuevo la sencillez como emblema, y de



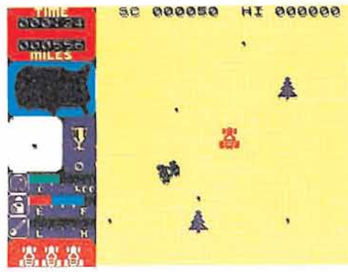
JETPAC



PSSST



COOKIE



TRANZ AM



LUNAR JET MAN



ATIC ATAC



nuevo la increíble adicción como resultado.

«Tranz am»: Esos locos cacharros

Primer giro de 90 grados en la trayectoria de Ultimate, «Tranz am» era también un nuevo arcade sin complicaciones, pero pese a todo no mantenía la similitud de estilo que guardaron los tres primeros juegos entre sí. En esta ocasión se nos colocaba a los mandos de un destartalado «boogy» con el que debíamos recorrer el máximo de millas, eso sí, cuidando de repostar fuel y de evitar los choques contra obstáculos y enemigos.

«Lunar Jetman»: El retorno de un astronauta en apuros

«Lunar Jetman», no era otra cosa que como su propio nombre indica la segunda parte de «Jetpac». Pero hasta en eso los señores de Ultimate dieron lecciones de como hacer las cosas, porque «Lunar Jetman» cuadriplicaba a su primera parte en complejidad, calidad, imaginación e incluso adicción.

«Atic Atac»: Comienzo de la «Edad de oro Ultimate»

De nuevo giro radical en la línea de producción de la compañía; «Atic Atac» no tenía absolutamente nada que ver con los juegos anteriores, y lo que era aún más importante, no tenía nada que ver con el software realizada hasta entonces para Spectrum. El elemento arcade aún tenía un importante peso en el desarrollo del juego, pero por primera vez el elemento videoaventura hacía acto de presencia en los juegos Ultimate.

«Sabre Wulf»: El nacimiento de una trilogía

«Sabre Wulf» marcó un importante hito tanto para Ultimate como para el software en general. En «Sabre Wulf» estaban ya definidas por primera vez una serie de características que se mantendrían constantes en sus próximos cinco juegos: el estilo gráfico de la carátula y pantalla de presentación del juego, la forma en que se nos contaba el argumento con la leyenda en verso que llegó a convertirse en elemento imprescindible de los juegos Ultimate, la música que se podía escuchar en los menús de selección...

«Underwurlde»: Descenso a los infiernos

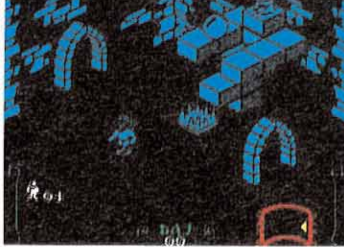
«Underwurlde», pese a ser uno de los mejores y más complejos juegos realizados por Ultimate, ha sido uno de los que a postre menos reconocimiento ha obtenido. Con todo, esta segunda parte de la trilogía «Sabre Man» creemos que batió con diferencia un récord Ultimate: el del mapeado más extenso.

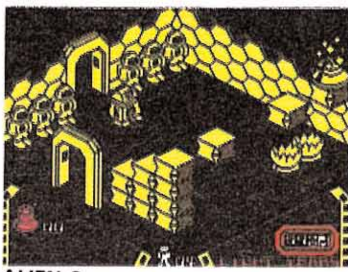
Nuestro objetivo consistía en encontrar la salida del juego, para lo cual debíamos previamente acabar con los tres guardianes que se interponían en nuestro camino cada uno de los cuales debía ser eliminado con un arma distinta.

«Knight Lore»: La consagración

Cuando se habla de «Knight Lore» todo lo que se pueda decir, por mucho que sea, sigue pareciendo poco. Decir que revolucionó el mundo del software, que se adelantó por más de dos años al resto de éste, que introdujo por primera vez la técnica Filmation de representación tridimensional, que probablemente sea el mejor juego realizado hasta la fecha para Spectrum, que sin ningún lugar a dudas ocupa el número uno para todos los aficionados a las videoaventuras, que fue imitado hasta la saciedad o que su magia seguirá viva por siempre es decir mucho acerca de «Knight Lore», pero no todo lo que puede contar acerca de semejante maravilla. Tal vez lo más correcto sea resumir diciendo que aunque la perfección no exista «Knight Lore» es lo que más se le ha acercado.


SABRE WULF


KNIGHT LORE


ALIEN 8



NIGHTSHADE



GUNFRIGHT

«Alien 8»: Primeras críticas negativas

«Alien 8» fue el primer —que no el último— juego de la saga Ultimate que levantó pasiones contrapuestas. Tanto la crítica como el público general se dividió en dos sectores bien diferenciados: por una parte los que pensaban que «Alien 8» guardaba excesivo parecido con «Knight Lore» por otra, y creemos sinceramente que con mayor juicio, los que pensaban que «Alien 8» sólo guardaba dos claras similitudes con «Knight Lore»: el empleo por segunda vez del Filmation, y la técnica de juego del programa. Por lo demás, tanto el argumento como la ambientación y el desarrollo del juego nos trasladaban a una situación tan diferente y apasionante que hacía no hubiese tiempo para pensar en «Knight Lore» y sí para jugar partida tras partida.

En esta ocasión, controlando un pequeño robot, nos encontramos inmersos en un impresionante y tétrico escenario: una gigantesca nave espacial. Como si del mejor «thriller» de ciencia ficción se tratase, las frías paredes de la nave nos observaban mientras cumplíamos con nuestra compleja misión: colocar todas y cada una de las válvulas encargadas de mantener en funcionamiento el sistema de hibernación de los tripulantes de la nave.

«Nightshade»: Perfeccionamiento del Filmation

La aparición de el próximo título en el tiempo de Ultimate, «Nightshade», fue uno de los momentos más delicados de la carrera de la compañía. El público esperaba de nuevo algo revolucionario, pero al fin y al cabo, ¿qué le quedaba a Ultimate por descubrir después de incorporar la tercera dimensión? Muchos temían lo peor, es decir, que Ultimate se descolgase de nuevo con un juego del estilo «Knight Lore» o «Alien 8».

Lo que ocurrió fue que Ultimate se quedó en un término medio: inventó una nueva técnica tridimensional, el Filmation II, pero el resultado no llegó a resultar lo suficientemente original ni lo suficientemente atractivo de cara al jugador.

En el juego debíamos librar a un pueblo de cuatro terribles demonios que se habían apoderado de él. Cada uno de ellos solo podía ser eliminado mediante el uso de un objeto específico, cosa que por otra parte era extensible al resto de los enemigos que aparecían en el juego.

«Gunfright»: Malos presagios

La edición de «Gunfright» constituyó a nuestro parecer uno de los pocos errores que Ultimate cometió a lo largo de su carrera. La fría acogida de público y crítica sobre «Nightshade» no pareció trascender a Tim y Chris, pues de nuevo utilizaron el controvertido Filmation II en un juego que intentaba recuperar el peso que el elemento arcade tuvo en anteriores títulos. El resultado... una lluvia de críticas, y los primeros recelos de sus fanáticos.

«Cyberun», «Pentagram», «Martianoids», «Bubbler»: Rumbo a la catástrofe

Los últimos lanzamientos de Ultimate no hicieron sino confirmar lo que desde hace tiempo se temía: la compañía se había estancado. Sin embargo había dos razones lógicas para que esto ocurriera: en primer lugar, Ultimate había explotado hasta el máximo las posibilidades del Spectrum, y prácticamente nada nuevo les quedaba por descubrir; en segundo lugar y principalmente, es conveniente tener en cuenta que Tim y Chris prácticamente se mantuvieron al margen —más adelante explicaremos por qué— en la realización de estas últimas cuatro obras, ya que fueron en su mayor parte realizadas por una serie de programadores adiestrados por Ultimate, quienes también se encargaron de realizar las conversiones de los antiguos éxitos de Spectrum para otras máquinas como MSX, Amstrad y Commodore.

RARE LTD.: ULTIMATE MIRA HACIA EL FUTURO

Como ya os adelantábamos, Chris y Tim tuvieron poco que ver con el proceso de producción de los últimos programas de Ultimate. ¿Qué es lo que ocurrió exactamente? Muy sencillo. Los hermanos Stamper predijeron con adelanto el ocaso de Ultimate, así que hicieron las maletas, vendieron la mayor parte de sus acciones de la compañía a U.S. Gold, y se retiraron a una pacífica villa situada en las cercanías de Leicestershire —antiguo emplazamiento de Ultimate— para reflexionar acerca de su futuro.

Algunos meses después Tim y Chris ponían en marcha su nueva compañía, Rare Ltd., guardaban en un cajón sus antaño inseparables Spectrum y Commodore, y habrían la puerta a una nueva época, a una nueva máquina y a un nuevo mercado, por este orden: las consolas, Nintendo, Japón.

Y es aquí donde estos dos auténticos genios de la programación están volcando su creatividad, ya que aunque como ellos mismos reconocen las nuevas máquinas de 16 bits —Atari St, Amiga— les brinden excelentes posibilidades, el mercado actual para estos ordenadores apenas si es comparable con el creado por las consolas japonesas dentro y fuera de sus fronteras.

Sea como sea, Ultimate o Rare Ltd., lo importante es que los hermanos Stamper siguen en la brecha, y mientras siga habiendo máquinas lo suficientemente potentes como para permitirles plasmar en juegos su desbordante imaginación Ultimate seguirá viviendo y seguirá fascinándonos. ¡Larga vida a Ultimate, larga vida a Rare Ltd. y sobre todo larga vida a Chris y Tim Stamper! ■

¡¡IRRESISTI


ROCK'N ROLLER
NO TE QUEJES ROCKY DRIVER ¿NO QUERIAS SER PILOTO DE PRUEBAS? ...PUES PISA EL ACELERADOR Y PRUEBA EL NUEVO ROCK'N ROLLER. TIENES ANTE TI 30 CIRCUITOS PARA DARLE CAÑA... Y VAS A NECESITARLA, PORQUE EL MALVADO PROFESOR "CHUN-GO" SE HA PROPUESTO "CHUNGARTE" LA JORNADA... ¡NO TE QUEJES ROCKY DRIVER!
OIL
STOP
FUEL
FUEL
025400
000000



BLE TOPO!!
WELLS & FARGO
¡¡ATREVETE A SER UNO DE LOS COLONOS DEL LEJANO OESTE!!
¡¡ATREVETE A REGRESAR A UNA EPOCA EN LA QUE LOS VIAJES ERAN PURA AVENTURA!!
¡¡ATREVETE A CONDUCIR LA MAS LEGENDARIA DE LAS DILIGENCIAS!!
WELLS & FARGO... EL REGRESO A LA ACCION
AZPIRI
topo SOFT
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO ERBE SOFTWARE, S. A.
SERRANO, 240 - 28016 MADRID - TELEF. 458 16 58



No apto para personas serias

«Dentro de los próximos siete años una terrible Guerra Mundial tendrá lugar. Será tan gigantesca que incluso los suizos se verán envueltos en ella. Tan terrible que los italianos ya se han rendido...». No, no estamos locos, pero ellos sí. ¿De quien estamos hablando?. De los muñecos más locos, divertidos y geniales: los Spitting Image.

Uno de los acontecimientos que mayor impacto causaron durante la reciente celebración de la Personal Computer Show fue la presentación por parte de Domark de lo que es sin duda el plato fuerte de sus próximos lanzamientos: un juego basado en los personajes de «Spitting Image», la popular serie de la televisión británica que hace poco tuvimos también ocasión de disfrutar en las pantallas de nuestros televisores.

Como recordareis esta serie esta dedicada a caricaturizar a las más famosas personalidades del mundo a través de sus delirantes muñecos y sus descabellados diálogos. Así, todos hemos podido disfrutar de lo lindo viendo cómo los estrafalarios Ronie, Gobie o Maggie hacían de las suyas en lo que a nuestro parecer se puede considerar como la visión más sarcástica, ácida, corrosiva —y eso sí sana y divertida— de las celebridades mundiales.

Pues bien, a partir de ahora los Spitting Image van a ampliar su campo de acción, porque de la mano de Domark van a iniciar su andadura por otras pantallas mucho menos masivas pero para nosotros mucho más familiares: las de nuestros ordenadores.

El programa, que recibirá el mismo nombre de la serie, estará dentro de la más pura línea arcade, si bien intentará reprodu-





El stand de Domark en la P. C. Show estaba presidido por un gigantesco autobús a cuyo volante se encontraba Rambo.



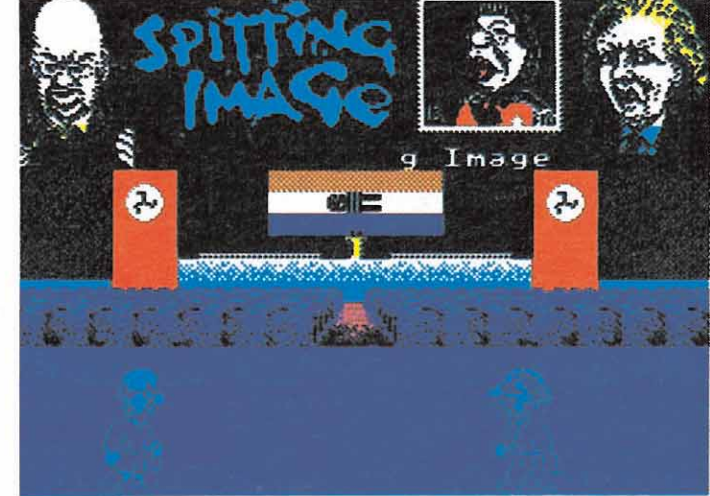
Una imagen de Dominic Whatley, uno de los dos fundadores de Domark, con quien charlamos.

cir toda la comicidad y brillantez de la serie televisiva.

Como ya os hemos contado, la presentación mundial del juego se produjo durante la celebración de la Personal Cumputer Show, y fue en la feria londinense donde tuvimos oportunidad de conversar con Dominic Whatley, uno de los fundadores de Domark, que nos facilitó abundante información no sólo acerca de Spitting Image sino también sobre otros próximos lanzamientos de la compañía que dirige.

En primer lugar, lógicamente, Dominic pasó a contarnos algunos detalles acerca del desarrollo y estilo de «Spitting Image» —del que por cierto nos proporcionó una breve «demo» a la que pertenecen las pantallas que ilustran esta página—; el juego, que nada tendrá que ver con aquel juego estilo «puzzle» llamado «Split personalities» que Domark editará con anterioridad y que al parecer no obtuvo el beneplácito de la televisión británica para llevar el nombre que ahora recibirá el nuevo programa, será un divertido arcade en el que deberemos combatir contra seis de los más proderosos líderes mundiales: el Ayatolah Jomeini, Margaret Thatcher, P. Botha, Ronald Reagan, Gorbachov e incluso el mismísimo





Como véis, por lo menos en lo que se refiere a los aspectos gráficos, «Spitting Image», presenta un panorama francamente esperanzador.

Papa. Con ello conseguiremos evitar que al término de la tercera Guerra Mundial —que según fuentes de todo crédito consultadas por Domark tendrá lugar dentro de unos siete años— uno de ellos se haga con el poder mundial (¿hace falta comentaros las trágicas consecuencias que ello conllevaría?).

Es difícil saber todavía cuál será el resultado exacto del proyecto, pero como podreis juzgar por las pantallas que os mostramos parece que al menos en lo referente a los aspectos gráficos el juego ofrece un panorama francamente esperanzador.

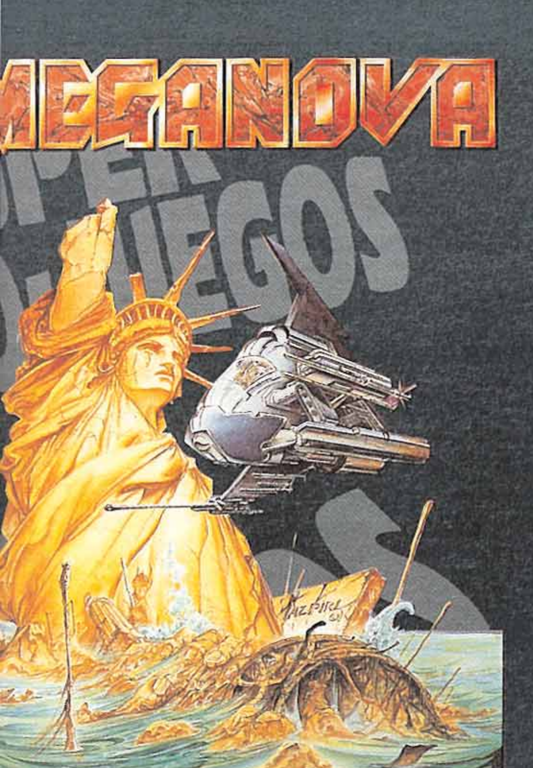
Igualmente esperanzador es el abanico de lanzamientos que Domark tiene previsto efectuar dentro de las próximas fechas, de los cuales Dominic nos dio puntual información. Sin duda, y después del ya comentado Spitting Image, va a ser el lanzamiento de la segunda parte del super conocido Trivial Pursuit, que contará con algunas novedades respecto de su predecesor, ya que las preguntas y respuestas formarán parte de una curiosa aventura espacial en la que deberemos tratar de adentrarnos en el planeta Genus. Como detalle anecdótico os podemos adelantar que esta segunda parte del Trivial Pursuit será uno de los primeros lanzamientos que Domark publicará en nuestro país con su nueva distribuidora. La razón de este cambio de distribuidora es el manifiesto descontento mostrado por Domark hacia su antigua distribuidora española debido a circunstancias tales como el excesivo precio al que se comercializó en nuestro país la primera parte del Trivial Pursuit —que nada tenía que ver con el de la versión inglesa— así como el hecho de que dicha distribuidora pusiera a la venta una versión para Spectrum +3 de este programa... que Domark jamás realizó ni autorizó. Si habéis leído bien, Domark nunca llegó a realizar una versión del Trivial Pursuit para este ordenador, ya que como el propio Dominic nos comentó ésto era totalmente inviable debido al funcionamiento del sistema Uniload que el programa utilizaba para cargar los diferentes bloques de preguntas. ¿Qué ocurrió? Que su distribuidora decidió realizar por su cuenta esta versión y al darse cuenta de este problema optaron por solucionarlo por la vía más rápida y drástica: eliminar los bloques de preguntas. ¿Resultado? Una versión mutilada y desprestigiada de un magnífico programa, y obviamente un monumental enfado por parte de Domark.

Por último, Dominic, nos enumeró el resto de sus nuevos lanzamientos —la mayoría de ellos avalados por el nombre bien de alguna famosa película, bien por el nombre de algún programa de televisión británica— entre los que suenan con fuerza nombres como «Return of the Jedi» o «Live and left die» coproducción con Elite, de los que podréis obtener mayor información dentro del informe especial que dedicado a todos los próximos lanzamientos del mundo del software encontraréis en este mismo número.

Por nuestra parte sólo nos queda felicitar a Domark y prometeros a vosotros que os mantendremos puntualmente informados del desarrollo de todos los nuevos proyectos de Domark que os hemos referido. Manteneros atentos. ■


SUPER VIDEO-JUEGOS
HUNDRA
Descubre el re
más desconoc
de la tierra y
encuentra la
tres gemas
sagradas, par
así, rescatar
viejo Jorund
Con Hundra t
sumergirás en
nuevo sistema
SYNCRO SPRIT
máxima suavid
de movimient
unida a la calid
gráfica al má
puro estilo
DINAMIC.
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX
SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO
VEINTINUEVE UNO S.A.

SUPER VIDEO-JUEGOS



Phillipus Sunset tiene que salir con vida del terrible imperio Drowhar. Está esperando tu ayuda: el «Sprocket System» no puede cambiar de manos.

Para Meganova ha sido necesario incluir la FX TRIPLE CARGA, además de incorporar tres niveles distintos de Scroll. Meganova es un video-juego multiplicado por tres.

SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE • MSX
SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO

CAPITAN SEVILLA!



Mariano es ahora un súper-héroe. Todo su cuerpo ha cambiado. Goza de súper-poderes para destruir al malvado Torrebruno. Mariano es ahora el CAPITAN SEVILLA.

Los autores de este juego son HI-SCORE, unos programadores que vienen pegando fuerte y que nos seguirán sorprendiendo en el futuro.



hi-score

SPECTRUM • MSX • SPECTRUM DISCO

CARVALHO

AD

MANUEL VAZQUEZ MONTALBAN

LOS PAJAROS DE BANGKOK

Ahora es Pepe Carvahlo. Eres un investigador privado. Debes ayudar a una vieja amiga que se encuentra en Bangkok y corre peligro de muerte.

Esta aventura ha sido desarrollada con el GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (GAC) y cuenta con la FX DOBLE VERSION, pensada sólo para los más adictos.



SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE
SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO • PC 1.900



Martin Luke Skywater debe impedir que Darth Water someta al mundo con su tiranía. Para ello ha de destruir la Estrella Pringosa, última base construida por el imperio. La Guerra de las Vajillas es una parodia. Es una aventura cachonda y desenfadada en la que nada habrá de temer: la fuerza de JONSON te acompaña.







SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE
AMSTRAD DISCO • SPECTRUM DISCO



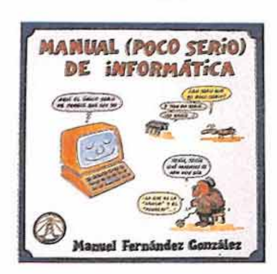
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas). TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO.)

LIBROS

DIVULGACIÓN

MANUAL (POCO SERIO) DE INFORMÁTICA



78 págs. 800 ptas.

La informática no resulta para todos un mundo tan apasionante y ameno como para todos quienes de una forma u otra estamos en él involucrados. Para quienes carece de cualquier conocimiento incluso de los más básicos, esta puede parecer complicada, aburrida y sobre todo puede parecer que sólo se halla al alcance de mentes privilegiadas.

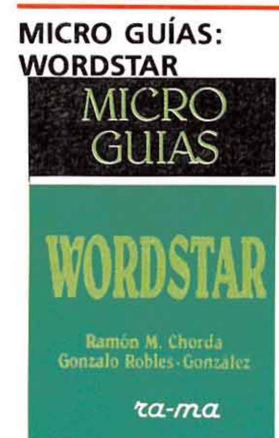
«Manual (poco serio) de informática» es un original texto que a través de un lenguaje sencillo y desenfadado combinado con no menos simpáticas ilustraciones pretende mostrar a todas estas personas lo equivocado de sus recelos y temores, introduciéndoles paso a paso en los básicos conceptos informáticos.

Manuel Fernández ***

Pharus | NIVEL «I»

APLICACIONES PROFESIONALES

MICRO GUÍAS: WORDSTAR



89 págs. 700 ptas.

Dentro del campo de los ordenadores Pc y compatibles, y sobre todo dentro del campo de los procesadores de textos pronunciar el nombre de «Wordstar» equivale prácticamente a hablar de la más legendaria y potente de cuantas aplicaciones de este tipo se han realizado.

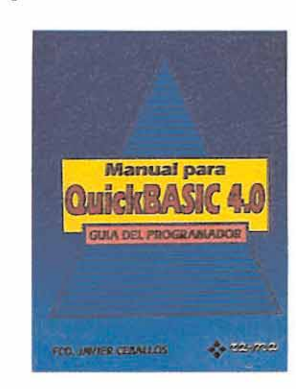
Esta «Micro guía» es un útil compendio donde se hayan reflejados de forma resumida la utilidad de cada uno de los comandos de este sensacional procesador de textos.

R.M.C.-G.R.G. **

Ra-Ma | NIVEL «C»

LENGUAJES

MANUAL PARA QUICK BASIC 4.0



473 págs. 3.710 ptas.

Quick Basic es uno de los últimos y más potentes compiladores aparecidos para los ordenadores personales IBM y compatibles.

Este texto pretende ser un completo manual de aprendizaje de programadores ya versados en su funcionamiento.

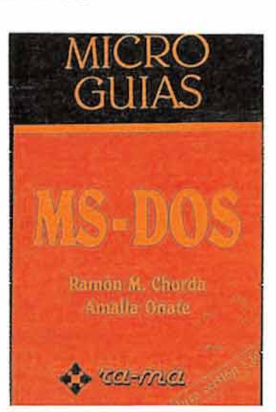
Para ello ha sido documentado con gran cantidad de ejemplos y problemas prácticos donde se abordan las principales utilidades y posibilidades del compilador.

Fco. Javier Ceballos ***

Ra-Ma | NIVEL «C»

SISTEMAS OPERATIVOS

MICRO GUÍAS: MS DOS



94 págs. 700 ptas.

Este texto está inscrito dentro de una serie de pequeñas guías prácticas de referencia y consulta donde podremos encontrar cómoda y rápidamente una respuesta clara y concisa a cualquier duda que, relacionada con el tema a que el libro está dedicado se nos plantee.

«Micro guías: Ms-Dos» está dedicado como su propio nombre indica a la explicación de todos y cada uno de los comandos que este popular y eficaz sistema operativo —probablemente el más difundido de cuantos existen— incluye.

Ramón M. Chorda
Amalia Oñate **

Ra-Ma | NIVEL «C»

• PÉSIMO ** FLOJO *** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS

Informe

El software que viene



De un tiempo a esta parte la mayoría de las compañías de software han adoptado una política común: comercializar simultáneamente cuantos más programas mejor. Esta tendencia se agudiza en determinadas épocas del año, alcanzando en Navidades niveles verdaderamente exagerados. Para que podais haceros una idea de la avalancha que se nos viene encima, este es un pequeño estracto de lo que será el panorama informático los próximos meses.

Cuando nos planteamos hacer este informe pensamos, en principio englobar cada juego dentro de un género determinado, pero desechamos esta idea a los pocos minutos; programas de difícil clasificación hacían poco menos que imposible adecuarnos a esta norma. Por ello hemos preferido presentaros compañía a compañía los lanzamientos de los próximos meses, junto con los formatos en los que aparecerá cada título. De esta forma vereis desfilar todos los nuevos programas del panorama internacional, dejando de lado el software nacional que tendrá en su día su espacio propio. Como podréis ver programas para todos los gustos amenizarán unas navidades, muy pero que muy calientes.

• Ocean ha conseguido los derechos de explotación de títulos tan espectaculares como «Los Intocables» o «Red Heat»

OCEAN

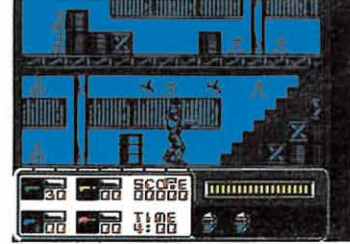
GRANDES JUEGOS CON GRANDES NOMBRES

Desde que Ocean fue fundada en 1983, su política comercial se ha basado en la adaptación a la pantalla de temas que habían alcanzado la popularidad en otro medio. Ahora y con la vista puesta en su campaña de Navidad, nombres y personajes archiconocidos para todos nosotros llegan dispuestos a conseguir una difusión acorde a su prestigio.

Entre los más espectaculares lanzamientos destacan, por derecho propio cuatro títulos basados en otras tantas películas de la pantalla grande. **Rambo III** y **Robocop** ya han sido comentados en estas páginas y poco queda por decir sobre ellos que no conozcáis, excepto que ambos programas serán comercializados el próximo mes en todos los formatos, tanto para máquinas de 8 como de 16 bits. También dentro de esta serie encontramos **Los Intocables**, que nos remonta a los años treinta, en plena ley seca, y nos permite adoptar el papel del detective Eliot Ness, para junto con su equipo luchar contra la delincuencia y el hampa. Otra de las grandes novedades que presentará próximamente es la adaptación a nuestros ordenadores de la ultimísima película protagonizada por Schwarzenegger, **Red Heat**, un film especialmente sangriento que está despertando gran expectación.



Rambo III.



Robocop.



Victory road.



Typhoon.

NOVEDADES NAVIDADES

Las conversiones de máquinas recreativas son también uno de los eslabones principales de Ocean y por ello entre los inminentes lanzamientos de esta compañía figuran una muestra más que significativa del panorama actual en lo que a máquinas se refiere, gracias a los acuerdos firmados con tres grandes compañías creadoras de videojuegos. Por una parte Taito con **Operation Wolf** de sobra conocido por todos vosotros, por otro lado **Victory Road**, —que por fin parece que será comercializado—, y **Guerrilla**, dos espectaculares arcades de SNK y por último **Thyphoon** y **Wec Le Mans**, creados en su versión original por Konami.

Como habéis podido comprobar nombres muy populares animarán nuestras pantallas en los próximos meses, gracias al buen hacer indiscutible de Ocean. Esperamos que tan esperados títulos igualen en calidad a sus archiconocidos protagonistas.

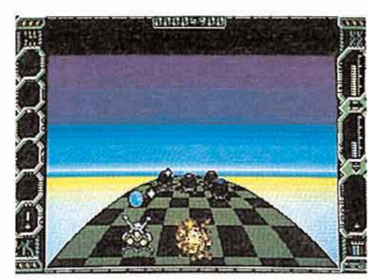
● La conversión de máquinas será una constante a partir de ahora.

HEWSON

LA APUESTA POR LAS GRANDES MÁQUINAS

Cuando hace unos meses tuvimos oportunidad de charlar con algunos de los grandes programadores de Hewson, estos ya nos adelantaron que sus próximos lanzamientos serían versionados para los ordenadores de 16 bits. Por ello tampoco nos extrañamos demasiado cuando comprobamos como grandes títulos como **Nebulus, Exolon, Zynaps** o **Cynernoid**, algún tiempo después de que se comercializaran en los formatos para ocho bits, iniciaran una paulatina adaptación al potencial mercado de dieciséis bits, publicándose las versiones para estos ordenadores. De esta forma los títulos citados anteriormente pueden ser adquiridos por los usuarios de Atari y Amiga, y excepcionalmente «Nebulus» también por los usuarios de PC.

Esto no quiere decir que Hewson haya abandonado la producción de software para ocho bits, sino que incorporará nuevas versiones a los formatos habituales, editando sólo en algunas ocasiones programas exclusivos para los grandes ordenadores. Prueba de ello es la inminente comercialización de dos nuevos programas: **Eliminator**, creado por John Phillips, el programador de «Nebulus», —que aparecerá para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga—, y **Cybernoid II, the revenge**, segunda parte de un popular arcade que incorpora nuevo armamento y un indefinido número de aliens desconocidos, que será publicado en principio para Spectrum y Amstrad.


Eliminator.


Cybernoid II, the revenge.

Exclusivamente para Atari y Amiga se comercializarán cuatro nuevos títulos, **Astaroth** programado por Mark Dawson, autor entre otros de clásicos como «Robin of the Wood» y «Nodes of Yesod», su argumento nos traslada a un mundo laberíntico de magia y preciados tesoros, **Stormlord**, que también llegará en Commodore, **IMP 4** y por último **Kalashnikov**, un trepidante arcade compuesto nada menos que de tres niveles con 250 pantallas cada uno.

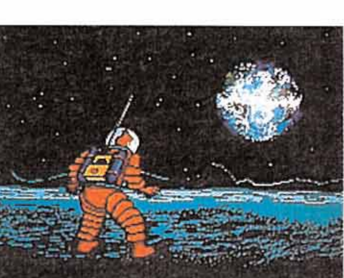
INFOGRAMES

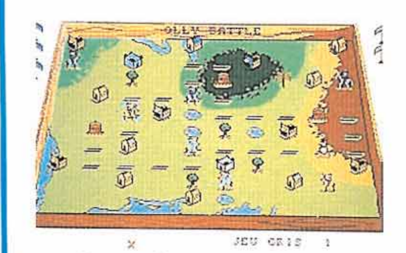
LA PERFECCIÓN GRÁFICA

No cabe duda de que uno de los principales eslabones del software francés es esta compañía que ha dado vida a títulos tan espectaculares como «Prohibition» o «Inheritance». A la espectacularidad citada anteriormente se une la producción de un número cada vez mayor de programas, que alcanzará en Navidades un total de once títulos entre nuevas versiones de programas ya conocidos y producciones inéditas. **Bubble Ghost**, un divertido arcade de habilidad comercializado ya hace unos meses en su versión Amstrad, llega ahora para Commodore, Amiga, Atari y PC. Junto a él **Macadam Bumper** una conversión de las clásicas máquinas de pinball con diseñador de pantallas incluido para Atari, PC y Amiga, y lo que se ha considerado uno de los mejores programas creados para Atari, **Captain Blood**, que ahora llega para Spectrum, Amstrad y Commodore.



● El software francés tiene en Infogrames uno de sus principales eslabones.


Tintin.


North&South.

Muchas son también las novedades que presentarán en los próximos meses pero sin duda una de las más originales por su argumento es **Tintin**, basado en las aventuras de este popular personaje del cómic francés; en él nuestro protagonista realizará sus habituales pesquisas en un escenario poco común, la luna. La estrategia está representada por **North & South** basado en la guerra de secesión americana, donde tú adoptas el papel de un capitán de la séptima compañía que debe guiar a sus tropas para ocupar los territorios enemigos. Estará disponible en las versiones de Atari, Amiga y PC.

Informe

NOVEDADES NAVIDADES

ELITE

POCOS LANZAMIENTOS, GRANDES SUPERPRODUCCIONES

Elite ocupa por derecho propio, desde hace algunos años, un lugar de honor dentro del panorama del software de entretenimiento, pero su política comercial se diferencia sensiblemente del resto de las compañías. La tendencia actual, agudizada en determinadas épocas del año, es el lanzamiento simultáneo de varios programas con una frecuencia impensable hace sólo unos meses; Elite por el contrario ha preferido evitar la acumulación en el mercado de un excesivo número de programas y concentrarse en cinco o seis lanzamientos al año y algunas conversiones inéditas de programas de éxito, como «Bomb Jack», «Paperboy» o «Ikari Warriors». Por ello en los próximos meses verán la luz sólo cuatro programas, aunque dos de ellos presentan un interés limitado para el público español.

Sin duda el más espectacular de cuantos aparecerán en nuestras pantallas, tanto por su nombre como por su desarrollo, es **Vive y deja morir**, basado en la película del mismo título, que como todos sabréis es una aventura del superagente James Bond, protagonizada por Roger Moore. El juego rememora algunas de las acciones que dan vida al argumento de la película, centrándose en la simulación de la espectacular persecución de que es objeto el superagente a bordo de una lancha motora, incluyendo también elementos característicos del arcade. «Vive y deja morir» estará disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga y Atari.


Vive y dejar morir.



Mike Read's computer pop quiz.



Wanderer 3D.

Dirigidos principalmente al público británico aparece **Mike Read's computer Pop Quiz**, avalado por el comentarista musical de la televisión británica que le da nombre, en el estilo de preguntas y respuestas del juego de mesa más popular de los últimos tiempos el «Trivial Pursuit», y también basado en los concursos de la televisión inglesa **A question of sport**. Ambos programas aparecerán en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y PC, aunque el idioma será un obstáculo grave para su comercialización en España.

Completa los lanzamientos de Elite, un arcade tridimensional, con una gran dosis de estrategia, llamado **Wanderer** que estará disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

• Activision completará su catálogo navideño con tres grandes programas procedentes de las máquinas.

ACTIVISION Y ELECTRIC DREAMS

LA APUESTA POR LAS CONVERSIONES

Hace unos meses os anunciamos el acuerdo al que habían llegado estas dos grandes compañías inglesas con otras igualmente populares compañías autoras de títulos para las máquinas recreativas. Gracias a este acuerdo estas Navidades verán la luz tres programas, que iniciarán lo que promete ser una de las series más importantes el próximo año.

Afterburner, sin duda la máquina más espectacular que Sega ha comercializado este año, es como seguramente ya sabréis un arcade que nos situa a los mandos de un sofisticado helicóptero consiguiendo un gran realismo en los diferentes efectos que podremos realizar. Su conversión será comercializada en diciembre en las versiones de Spectrum, Commodore, Msx y Atari St y en enero para Amstrad, Amiga y PC.

R-Type original de Irem que llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST, es otro arcade aunque en este caso su ambientación es galáctica y la acción transcurre a bordo de una gigantesca nave. Lásers superpotentes y nuevo armamento que podremos recoger mientras transcurre el juego, son los elementos con los que contaremos para destruir el gigantesco ejército enemigo.

SDI, también de Sega, emula un conflicto mundial en el que se conjugan la estrategia y el arcade y que nos permite realizar ataques y defensa con un plan nuclear determinado, para salvar al mundo de la destrucción.


SDI.

«SDI» estará disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari.

Pero el acuerdo con Sega va más allá de las próximas navidades y además de la conversión para Atari del clásico «Super Hang-on», seis nuevos títulos tendrán sus corresponientes conversiones a los ordenadores de ocho y dieciséis bits durante 1989. Para que vayáis haciéndoos una idea de lo que nos espera estos son: **Galaxy Force, Altered Beast, Hod Rod, Sonic Boom** y **Ace Attacker**.

● Dos programas de la televisión británica han servido de base para realizar sendas conversiones a los ordenadores.

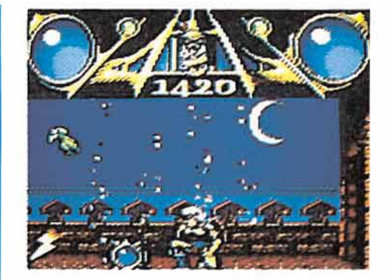
TELECOMSOFT

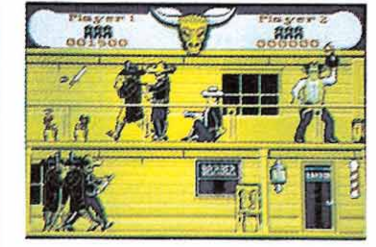
TRES SELLOS DE FAMA MUNDIAL

Telecomsoft fue fundado en 1984, desde entonces los tres sellos que componen la compañía: Firebird, Rainbird y Silverbird, han desarrollado un innumerable número de programas, implantando cada sello una forma de hacer diferente que les ha conferido su propia personalidad. Es por esta razón por lo que abordaremos los lanzamientos de cada sello de forma independiente.

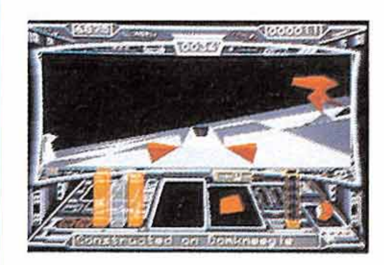
Firebird presentará durante los próximos meses siete títulos nuevos, de muy variadas características. **Savage**, programado por la compañía Probe Software, es un juego de varias cargas que presenta tres escenarios diferentes con sus respectivas fases. El objetivo es guiar el Savage, una gigantesca máquina, a través de un laberinto para rescatar a los compañeros de nuestro héroe. «Savage» estará disponible en principio para Spectrum, Amstrad y Commodore y algún tiempo después para Atari, Amiga y PC. También comercializarán dentro de muy poco las versiones de Amiga y Atari de todo un clásico como **Elite** que lanzó a la fama a esta compañía.

Los programas de artes marciales han ocupado siempre un lugar de honor dentro de la producción de software de entretenimiento, por ello Firebird no ha querido perder la oportunidad de contribuir a este popular género, pero eso si han querido hacerlo por la puerta grande para lo cual han contado con la colaboración de Beam Software, el equipo que programó «Way of the Exploding Fist» y más recientemente «Samurai Warrior». El nuevo programa lleva el título de **Exploding Fist +** y presenta la posibilidad de medir nuestras fuerzas y habilidad con otro jugador, o con el ordenador. «Exploding Fist +» aparecerá en las versiones de Spectrum y Commodore.


Savage.


Blazing barrels.


Soldier of fortune.


Starglider 2.


Verminator.

Otra de las interesantes novedades presentadas por Firebird es **Blazing Barrels**, un arcade que se desarrolla en el oeste y donde nuestro protagonista Black Jake debe restablecer el orden. La nota original la aporta en esta ocasión el hecho de que además de aparecer para Atari y Amiga llegará para Macintosh.

Soldier of fortune, obra de Graftgold el equipo de programación creado por Steve Turner y John Cumming, —este último se ha encargado de escribir para Firebird el programa que nos ocupa—, nos traslada a un mundo mágico en el que adoptando la personalidad de uno de los protagonistas, o los dos en el caso de dos jugadores, para restablecer la paz en el mundo alterada por las fuerzas del zodiaco. Por el camino objetos y armas para aumentar la emoción de un encuentro inolvidable con los espíritus más terroríficos. El programa estará disponible en Spectrum y Commodore.

Con la vista puesta ya en el próximo año podemos adelantaros que Firebird está preparando dos nuevos títulos, **Mr. Heli** conversión de una máquina de Irem y **Tyger Tyger** rodeado de un mundo mágico que aparecerá para Spectrum, Amstrad y Commodore.

Dentro del sello Rainbird, se comercializarán cinco nuevos programas en los más variados formatos.

Sin duda uno de los programas que despertará más interés entre los usuarios aficionados a los simuladores será **Starglider 2**, que como fácilmente habréis deducido es la segunda parte de un programa espectacular de gráficos vectoriales que supuso en su día la consagración del sello Rainbird.

«Starglider 2» aparecerá en las versiones de Spectrum, Commodore, Atari, Amiga, PC y Macintosh.

Las aventuras conversacionales no habían ocupado todavía su lugar en este breve resumen de los próximos lanzamientos por ello, ahora **Fish** reclama el lugar que se merecen. Animado con unos gráficos tremendamente espectaculares la historia nos situa en un mundo submarino en el que unos originales científicos intentan resolver un complejo problema. Estará disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y PC.

Verminator, programado exclusivamente para Atari y Amiga, es un arcade de habilidad que nos plantea como objetivo acabar con una terrible plaga que amenaza con destruir el bosque, Destacan en él la calidad gráfica y el extenso mapeado en el que podremos desfogarnos a placer acabando con innumerables bichejos.

● British Telecom, cuenta con tres grandes sellos en sus filas: Firebird, Rainbird, y Silverbird.

● Los singulares protagonistas de «Spitting Image» gracias a Domark, han decidido cambiar de escenario.

Puestos a elegir argumentos originales, sin duda Rainbird se lleva la palma. Buena prueba de ello es **Weird Dreams**, que nos presenta una situación tan conflictiva como desesperante. Nos encontramos en el hospital en coma, por ello miles de confusas imágenes comienzan a aparecer en nuestra mente, y de pronto nos vemos sumidos en un mundo fantástico en el que sombras terroríficas y monstruos amenazan nuestra vida. Es una lucha a vida o muerte, en la que tú debes intentar sobrevivir, por todos los medios. «Weird Dreams» estará disponible en Commodore, Atari, Amiga y PC.

Concluye la lista de lanzamientos de este sello con **Deja Vu II: Lost in Las Vegas**, segunda parte de un programa no demasiado conocido en nuestro país. Básicamente el juego parte del planteamiento de las aventuras conversacionales, pero incorpora el sistema de manejo a través de iconos lo que disminuye la dificultad del idioma. El programa estará disponible en Atari, Amiga, PC y Macintosh.

Silverbird que se encarga la distribución de la línea «budget» de Telecomsoft, comercializará en las próximas navidades cinco títulos todos ellos en Spectrum, Amstrad y Commodore. Programas para todos los gustos y de los más variados estilos amenizarán las tardes del invierno. Comenzamos con **Hopper Copper** que presenta las hazañas de una conocida banda de ladrones empeñados en apoderarse de todos los coches de policía de la ciudad. **Classic Dogfight** es por el contrario un simulador con una fuerte dosis de arcade. El terreno de la vodeoaventura está representado por **Scuba Kidz** y la simulación con **Turbo Boat simulator** y **Skateboard Joust** con una futurista y terrorífica adaptación de este conocido deporte.

DOMARK

LA ADAPTACIÓN DE LA PEQUEÑA PANTALLA

De cara a las navidades sin duda el lanzamiento más divertido, al menos en teoría, de cuantos Domark comercializa es **Spitting Image**, la adaptación a la pequeña pantalla de la conocida serie de televisión. Ahora todos los usuarios tanto de ocho como de dieciséis bits tendrán oportunidad de controlar y manejar a los personajes más populares de la actualidad.


Spitting Image.

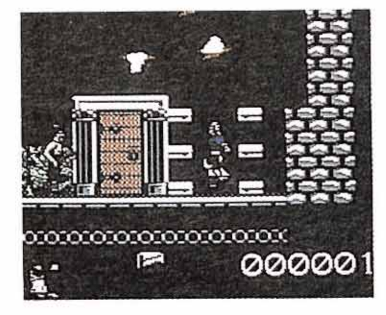

El retorno del Jedi.

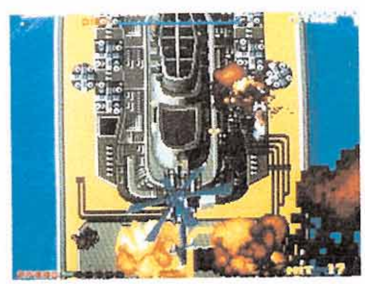
Los usuarios de PC tendrán tres interesantes lanzamientos. Por una parte las adaptaciones de **Star Wars** y **Not a Penny More, Not a Penny Less**, programa que no fue distribuido en otros formados en su día. Como novedad será comercializado un programa dedicado a un público más adulto que el que habitualmente se interesa por los videojuegos; hablamos de **The Daily Telegraph Cross Challenge**, un original crucigrama en la línea de los publicados en el conocido periódico.

Está claro que las segundas partes están ocupando gran parte del panorama informático, prueba de ello es la segunda edición del Trivial. **Genus II** que nada tiene que ver con su primera parte, ya que comparte elementos de arcade —tu objetivo es dominar un planeta— con el sistema de preguntas. Esta nueva versión será editada en la mayoría de los formatos.

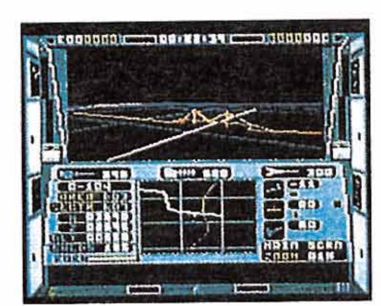
Culmina nuestro particular recorrido por las novedades de Domark con **Return of the Jedi**,la última parte de la trilogía basada en las superconocidas películas de George Lukas. «Return of the Jedi» rompe con el estilo marcado por sus predecesores sustituyendo los gráficos vectoriales por imágenes completas dotadas de gran realismo para construir un arcade de habilidad tremendamente adictivo. ▶

NOVEDADES NAVIDADES


Artura.


Thunder Blade, en su versión original.


Dark fusion.


Echelon.

GREMLIN

PRODUCCIÓN SIN LÍMITES

Lógicamente en determinadas épocas del año, la comercialización de nuevos títulos es constante. La popular compañía Gremlin tampoco ha querido quedarse atrás en esta vertiginosa carrera y lanzará, nada menos que, nueve juegos de aquí a febrero.

Por orden de aparición estos son:

Artura que será comercializado en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari. El juego nos traslada a un mundo mágico en el que las fuerzas del mal han secuestrado a una joven y nosotros adoptando la personalidad de Artura, hijo de Pendragon, y ayudados por el poder de las piedras místicas intentaremos liberarla.

Hace ya unos meses os presentamos un nuevo programa llamado «T- Wrecks», sin embargo, su lanzamiento fue retrasándose y ahora aparece con una nueva imagen y un nombre diferente, al conseguir Gremlin los derechos de explotación de un divertido monstruo que ameniza la televisión británica. El nombre del programa será **The Muncher** y mantiene el objetivo que ya os adelantamos en su día: hacer desaparecer a bocados los edificios londinenses. «The Muncher» aparecerá en las versiones de Spectrum y Commodore.

Para satisfacer a todos los usuarios, también está prevista la aparición de un arcade de carreras llamado **Motor Massacre**, que llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga. Continuando dentro del mismo género, aunque aparecerá algún tiempo después, **Technocop**, otra vertiginosa carrera por restablecer la paz en una populosa y futurista ciudad.

La representación de los simuladores deportivos correrá a cargo de dos simuladores de fútbol: **Roy of the Rovers** y **Gary Lineker''s Hot Shot**; ambos programas llegarán en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

Seguramente a estas alturas ya habréis comprobado que no nos equivocábamos demasiado al afirmar que Gremlin quiere contentar a todos, por que si en los programas enumerados hasta ahora faltaba uno de los géneros más aplaudidos por la inmensa mayoría, el arcade, **Dark Fusion** va a encargarse de llenar este gran vacío. El programa que aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore nos situa a los mandos de una nave para acabar con los alienígenas que han decidido cambiar de domicilio, empleando nuevo armamento y recorriendo cada centímetro del extenso mapeado en el que se desarrolla la acción.

Los aficionados a los arcades de combate encontrarán en **Butcher Hill** un claro ejemplo de todo un estilo, en los tres escenarios en los que se desarrolla el juego, aunque regresemos a la jungla vietnamita y dejemos las originalidades al margen. El programa aparecerá para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

Finaliza este repaso a las novedades de Gremlin en el mes de febrero con **Ramrod** lo que promete será una gran superproducción con doble protagonista para afrontar una compleja misión. Está prevista en principio su comercialización en los formatos de Atari y Amiga.

U.S. GOLD

UNA NUEVA AVENTURA

Actualmente la popular compañía británica U.S. Gold se encarga de la distribución y coordinación además de los títulos creados directamente por su equipo todos los creados por sus compañías filiales. De esta forma en torno a U.S. Gold encontramos compañías tan populares como Epyx, Capcom y Rainbow Arts.

Capcom comercializará dos esperados títulos: **Tiger Road** y **L.E.D. Storm**.El primero como seguramente ya sabréis es todo un clásico entre las máquinas de artes marciales; «L.E.D. Storm» es por el contrario una trepidante carrera controlando un coche del futuro. Ambos programas aparecerán en las versiones de Spectrunm, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

La propia U.S. Gold estará presente en las próximas navidades con una de las conversiones más esperadas de los últimos tiempos **Thunder Blade** en la que controlaremos un sofisticado helicóptero equipado con metralletas de alta velocidad y un armamento de gran potencia. Destaca en el cambio de perspectiva y el nivel de adicción conseguido, semejante al de la máquina de Sega. Aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga y Atari.

Creado por los autores del clásico «Leaderboard», llega a nuestras pantallas **Echelon**, animado por gráficos vectoriales nuestro objetivo controlando una Tomahawk C-104 es desmantelar la fortaleza pirata estelar.

El programa llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad, Amiga y PC.

C.F.A.

¡PON TU ORDENADOR A 220 KM/H!

ASPAR



¡IMAGINATE UN CIRCUITO SETENTA VECES MAS GRANDE QUE LA PANTALLA DE TU ORDENADOR!

¡IMAGINATE SIETE CIRCUITOS COMO ESE!

¡IMAGINATE SOBRE TU MOTO EN CADA UNO DE ELLOS COMPITIENDO CONTRA OTROS DOCE EXPERTOS PILOTOS A MAS DE 220 km/h!

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN ASPAR G.P. MASTER.



SPE / AMS / MSX
CAS.:875.- / DISC.:1.750.-

PC
DISC.: 1.900.-







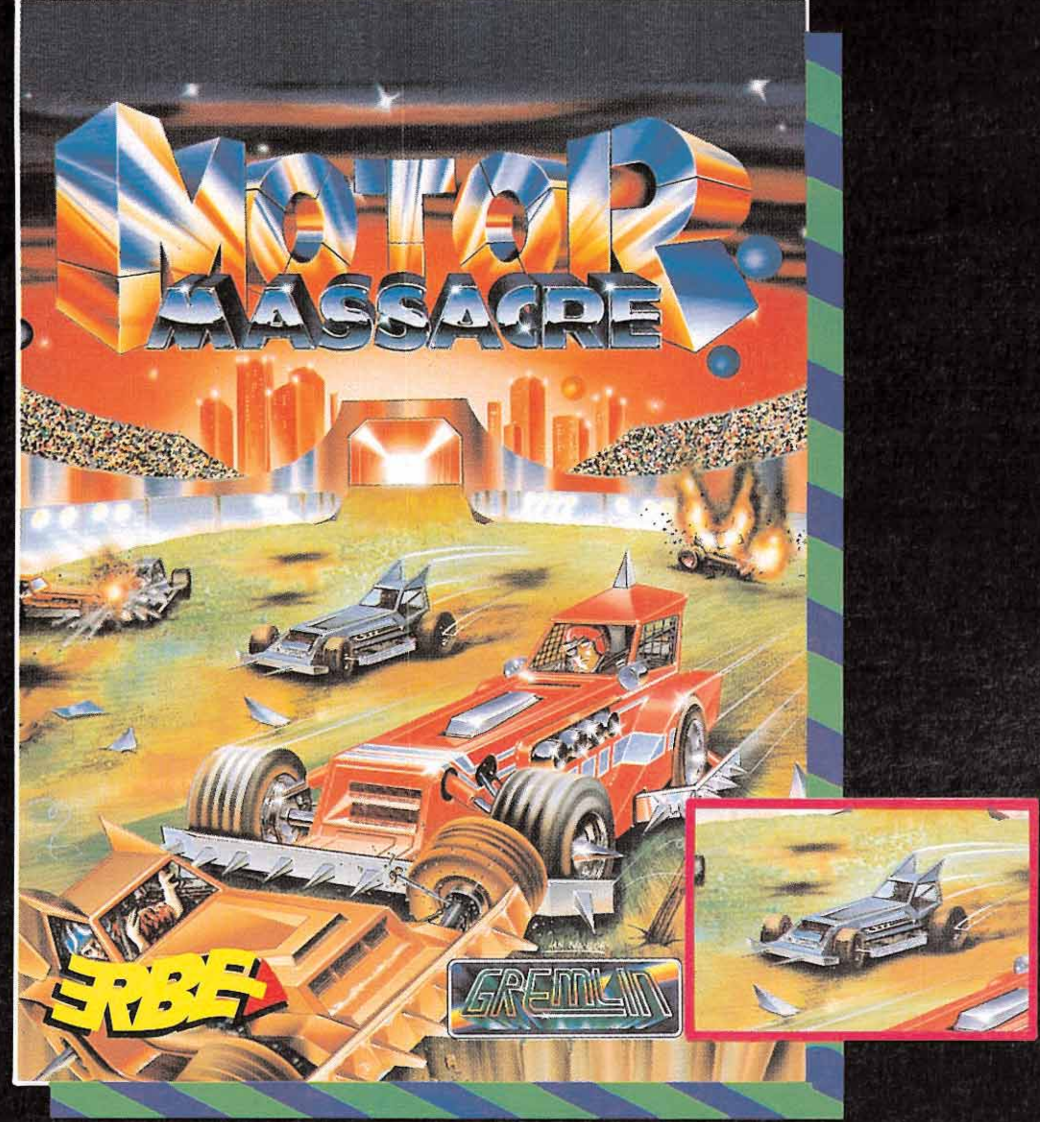


VEINTINUEVE-UNO, S.A.

PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. TELEX: 441124 DSOFT-E. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS) | TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77-411 28 11 (NUEVO TELEFONO)

RMINA EN SEPTIEMBRE,









NO EMPIEZA AHORA!!

PUNTO DE MIRA

Los Criticones



José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía



Fernando Herrera
Colaborador de Micromanía



Joan Ramón León
Colaborador de Micromanía



Marcos Jouron
Colaborador de Micromanía



José Manuel Rodríguez
Colaborador de Micromanía



Javier Sánchez
Colaborador de Micromanía

3D STOCK CAR
24 circuitos contra-reloj

Spectrum, Amstrad
Firebird
Versión comentada: Spectrum

De la mano de Firebird llega 3D STOCK CAR; un programa que, aunque original, no reune los ingredientes necesarios para ser un buen juego. El programa intenta trasladarnos al emocionante y peligroso mundo de las carreras de Rally.

El objetivo del juego consiste, como ya habréis imaginado, en rodar a través de los 24 cicuitos que componen el juego en el menor tiempo posible. Antes de correr en cada uno de los circuitos deberás competir con los otros 3 contrincantes en una prueba clasificatoria, que determinará el puesto de salida a ocupar por cada uno de los participantes. Pueden competir hasta 4 jugadores a la vez, suponiendo que dispongas de un interface II; en caso contrario el número de jugadores que pueden participar simultáneamente se verá reducido a 3, siendo el Spectrum el piloto del cuarto coche.

Seguro que al llegar a este punto te estarás preguntando qué es lo que tiene de original un juego con semejante argumento. Pues bien, si el argumento no incorpora ninguna novedad el desarrollo del



Antes de participar debemos superar una fase clasificatoria.

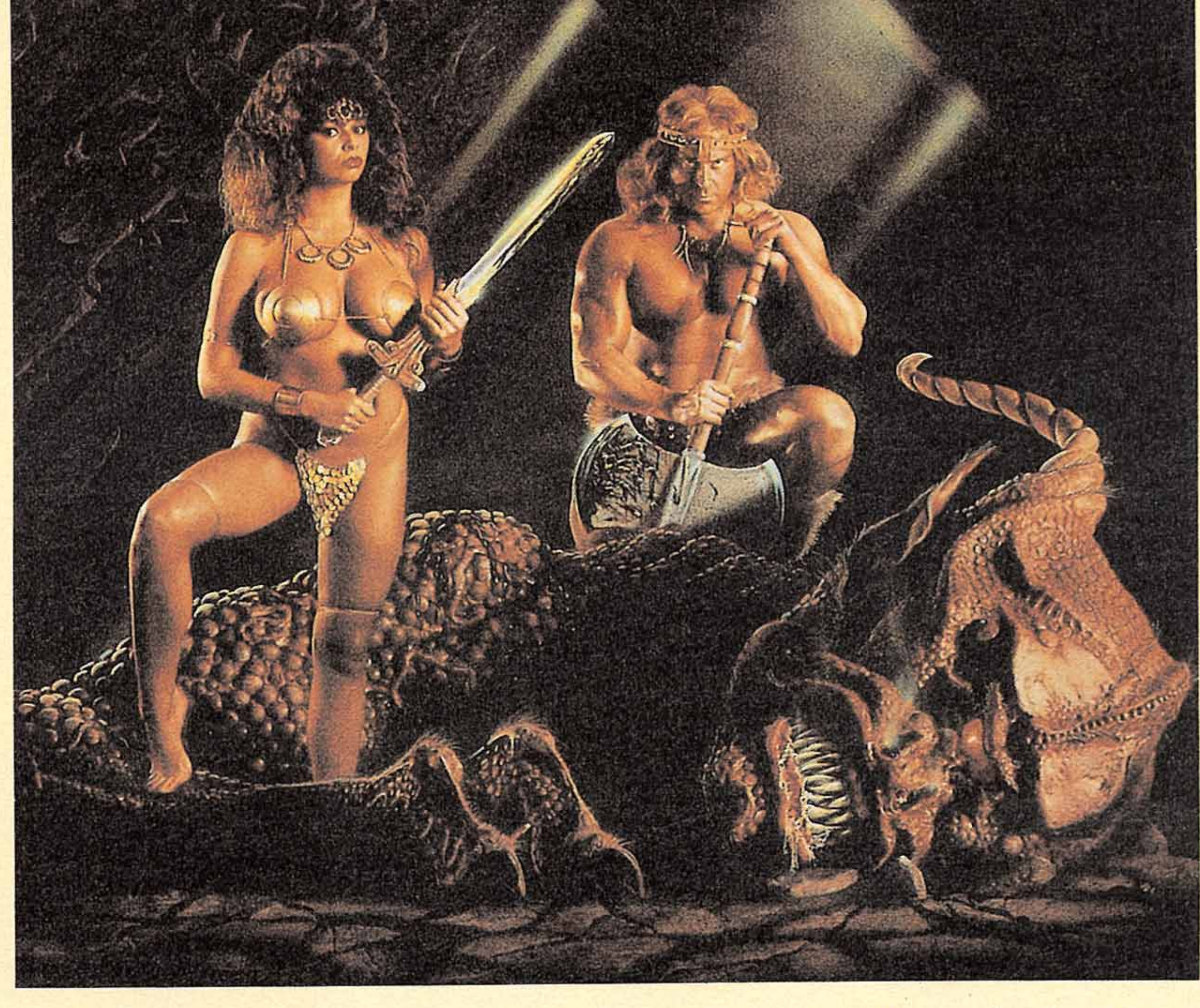
mismo es completamente diferente a los existentes hasta el momento. En este caso no nos encontramos en el interior de un flamante Lancia, sino que el ordenador nos sitúa encima de la pista, desde donde deberemos guiar a nuestro vehículo evitando los coches contrarios y las vallas protectoras.

Con este desarrollo el juego podría parecer interesante, pero la verdad es que una buena idea no basta para construir una buen programa. Es necesario, además, acompañarlo de buenos gráficos (o al menos aceptables) y de algún que otro efecto sonoro, además del ruido del motor, para que, en conjunto, aviven nuestra imaginación hasta el punto de sentirnos como si estuviéramos en el mismísimo París-Dákar.

3D Stock Car no lo consigue.

J.R.T.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		



BARBARIAN II
Mucho más que un simple juego

Spectrum, Amstrad
Commodore
Palace Software
Versión comentada: Commodore

A nadie sorprendemos si decimos que Barbarian II ha sido con seguridad el lanzamiento más esperado de toda la historia del software. Jamás un juego de ordenador ha logrado crear la expectación que esta segunda parte del ya mítico Barbarian ha causado entre todos los aficionados a este fascinante mundo que son los juegos de ordenador.

Lo cierto es que si bien los señores de Palace nos tienen acostumbrados a dedicar una ingente cantidad de tiempo a la elaboración de cada uno de sus títulos —cosa que queda absolutamente compensada por la increíble calidad de cada uno de ellos—, esta vez el tiempo transcurrido entre el lanzamiento de una y otra parte de Barbarian nos ha parecido convertirse prácticamente en siglos.

Y sin embargo ha merecido la pena esperar, porque no creemos equivocarnos si afirmamos que Barbarian II es uno de los mejores programas jamás realizados —nosotros en particular le damos un puesto entre los diez mejores—.

Para empezar, «Barbarian II», ha dejado un poco de lado el desarrollo clásico de los programas de artes marciales para pasarse al campo de las videoaventuras, es decir que nos encontramos ante un caso similar al de «The way of the exploding fist» y su segunda parte.

Esto equivale a decir que el número de escenarios se ha multiplicado, al igual que el número de enemigos, y a lo largo del juego no sólo deberemos preocuparnos de luchar contra ellos sino también de recoger una serie de objetos de importancia clave.

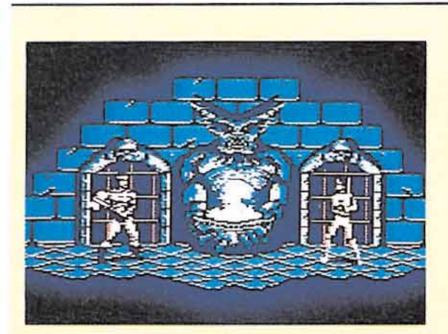
Nuestra misión va a consistir en internarnos en las mazmorras de Drax, lugar donde este se retiró tras la derrota sufrida en la primera parte de la aventura. Desde aquí maquina terroríficos planes destinados a acabar con los causantes de su caída en desgracia. Sólo hay dos guerreros preparados para internarse en la guarida de Drax para acabar con él de una vez por todas: Barbarina y la princesa Mariana.

Y esta es otra novedad que nos presenta Barbarian II: al comienzo de la partida podremos escoger con cuál de los dos guerreros queremos participar; el bárbaro es un auténtico maestro en el arte de manejar su hacha en el más puro estilo carnicero, mientras que la princesa maneja la espada con la misma facilidad que su lima de uñas.

Elijamos quien elijamos, lo que nos espera son tres niveles distintos que constituyen el camino que nos separan del Santuario de Drax: las tierras desoladas (Wastelands), las cavernas (Caverns) y las mazmorras (Dungeons). En cada uno de ellos deberemos combatir con seis tipos diferentes de enemigos y tendremos que encontrar dos objetos mágicos.

Si logramos superar estas fases entramos en el Santuario, donde en primer lugar nos las veremos cara a cara con el Ídolo Viviente; caso de derrotarle, pasaremos por fin a enfrentarnos con el mismísimo Drax.

Si esto puede pareceros ya de por sí interesante os lo parecerá mucho más cuanto contempléis los gráficos, los sonidos, los movimientos y sobre todo la gran cantidad de detalles sorprendentes que Barbarian II incluye. Si en la primera parte causó especial impacto la secuencia en la que un luchador le seccionaba limpiamente la cabeza a otro, os podemos ya adelantar que esta



Barbarian II incorpora elementos de las videoaventuras.



El juego consta de tres niveles.





Nuestro objetivo es internarnos en las mazmorras de Drax.



En cada escenario combatiremos con seis enemigos diferentes.

segunda parte está repleta de efectos aún más sangrientos y espectaculares que el mencionado.

Por último, como no, hacer referencia a otro aspecto en el que Barbarian causó un auténtico revuelo: su carátula. Pues bien, Barbarian II ha sido adornado con una carátula no menos espectacular —Maria Whitakker incluida— e incluso en la versión inglesa el juego incluye un poster sencillamente DE INFARTO.

Decir que Barbarian II es uno de los juegos más espectaculares, completos, adictivos y brillantes de la historia del software no solo es completamente cierto sino tal vez incluso insuficiente, pues creemos que por primera vez un programa se ha convertido en algo mucho más trascendente: todo un fenómeno social.

J.E.B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

TITANIC

Aventura submarina

Spectrum, Amstrad, MSX
Topo Soft
V. comentada: Spectrum

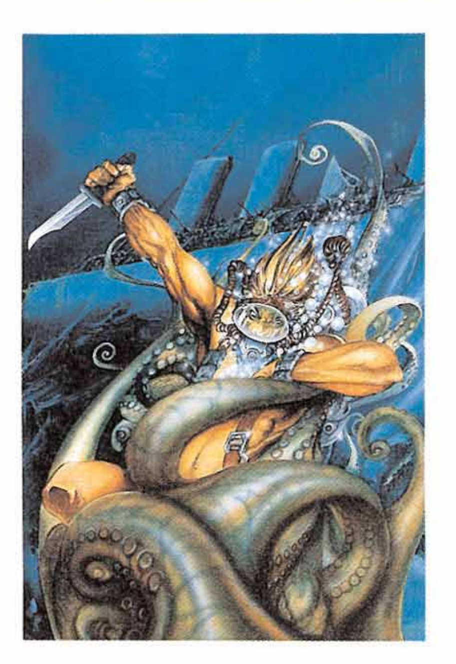
El mundo submarino es probablemente uno de los temas menos tratados dentro del mundo del software, y ello a pesar de que encierra cientos de historias lo suficientemente atractivas como para merecer convertirse en argumentos de un programa. Uno de ellos es sin lugar a dudas el que gira en torno a un barco que por trágicas circunstancias se convierte en uno de los más famosos de la historia: el Titanic.

Como recordareis su hundimiento, causado por el choque con un iceberg —aunque siguen siendo muchos los que continuan sospechando que aquel iceberg podría haber tenido un gran parecido con un torpedo alemán—, produjo la mayor catástrofe jamás conocida por la marina mercante. Las dudosas circunstancias en que se produjo el hundimiento, el desconocimiento de la ubicación exacta de sus restos y los rumores acerca de los maravillosos tesoros que escondía en su interior provocó que se sucedieran una tras otra expediciones submarinas en busca del Titanic —hasta que recientemente se localizara el barco y se rescatara su caja fuerte, que por cierto, resultó no guardar objeto de valor alguno—.

Pues bien, ésta va a ser precisamente nuestra misión dentro de «Titanic», una de las últimas producciones de la compañía española Topo Soft: localizar el Titanic, y adentrarnos en su interior para localizar la caja fuerte.

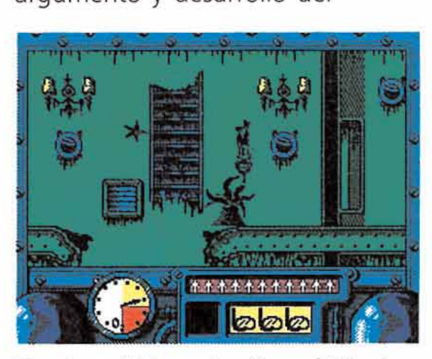
El programa está dividido en dos partes: una primera que se desarrolla en unas intrincadas cavernas donde nuestro objeto consiste en encontrar la salida que nos conduce hacia el Titanic, y una segunda ya dentro del barco donde deberemos buscar la caja fuerte, no sin antes recoger los cartuchos de dinamita imprescindibles para abrirla y que se encuentran desperdigados por todo el barco.

Disponemos de una reserva limitada de oxígeno,



que disminuirá si somos tocados por los enemigos —aunque también hay algunos de ellos como la manta o el tiburón cuyo contacto es mortal—. Si nos quedamos sin oxigeno perderemos una de las tres vidas con las que empezamos la partida.

Como veis ya de por sí el argumento y desarrollo del



Nuestra misión es localizar el Titanic y apoderarnos de la caja fuerte.



El programa está dividido en dos partes plagadas de enemigos.

«Titanic» resultan lo suficientemente interesantes como para prestarle atención, pero si además a esto le añadimos que tanto los gráficos como los movimientos y los sonidos han sido bien diseñados ya pocas dudas pueden quedar acerca de que «Titanic» es un buen programa —con elementos tanto de arcade como de videoaventura— que reponde a las exigencias de todos los softwaremaníacos.

J.E.B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

SUPERHITS

SPECTRUM

1—6— —	TARGET RENEGADE	Imagine
2—3— —	SILENT SHADOW	Topo Soft
3—2— ↑	DESPERADO	Topo Soft
4—5— ↑	OUT RUN	U.S. Gold
5—4— ↓	MAD MIX	Topo Soft
6—5— ↓	MATCH DAY II	Ocean
7—4— ↓	PLATOON	Ocean
8—2— ↑	PANTERA ROSA	Magic Bytes
9—3— ↑	RASTAN	Imagine
10—3— ↓	STREET SPORT BASKETBALL	Epyx

AMSTRAD

1—2— —	TARGET RENEGADE	Imagine
2—3— —	SILENT SHADOW	Topo Soft
3—4— ↑	PLATOON	Ocean
4—4— ↓	PANTERA ROSA	Magic Bytes
5—4— —	MAD MIX	Topo Soft
6—2— ↓	TURBO GIL	Dinamic
7—5— —	MORTADELO Y FILEMÓN	Magic Bytes
8—2— ↑	BLACK BEARD	Topo Soft
9—3— —	SPORT 88	Proein, S.A.
10—3— ↓	ARKANOID II	Imagine

COMMODORE

1—2— —	DESOLATOR	U.S. Gold
2—6— ↑	PLATOON	Ocean
3—4— ↓	ARKANOID II	Imagine
4—4— ↑	COMBAT SCHOOL	Ocean
5—6— ↓	MATCH DAY II	Imagine
6—3— ↑	SUPER CYCLE	Epyx
7—3— ↑	BYGGY BOY	Élite
8—6— ↑	STREET SPORT BASKETBALL	Epyx
9—3—	TARGET RENEGADE	Imagine
10—1— ↑	GRYZOR	Ocean

MSX

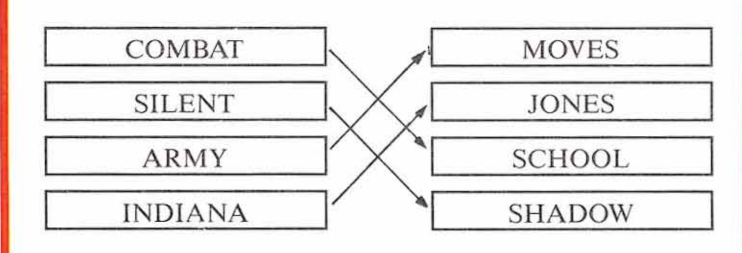
1—6— ↑	MATCH DAY II	Ocean
2—4— ↓	MAD MIX	Topo Soft
3—2— —	PITFALL II	Activision
4—6— ↑	ABADÍA DEL CRIMEN	Ópera Soft
5—2— —	TETRIS	Mirrorsoft
6—2— ↑	RUMER	Loriciels
7—5— ↓	COLECCIÓN DINAMIC	Dinamic
8—3— —	HUNDRA	Dinamic
9—2— ↑	TRANTOR	Go
10—3— —	BLACK BEARD	Topo Soft

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanecia. 3.ª columna: tendencia.

PASATIEMPOS

Solución al número anterior:





POST MORTEM

Retorno de Ultratumba

Iber

Spectrum, Amstrad, MSX

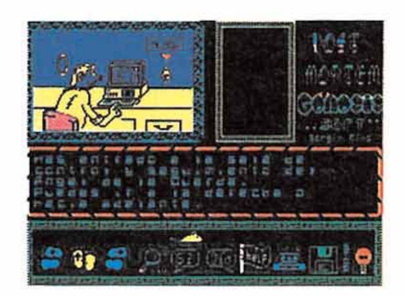
V. comentada: Spectrum

Iber Software, compañía dedicada a la distribución de juegos descatalogados a través de comercios no relacionados directamente con la informática, ha decidido introducirse de lleno en el mundo de la programación. Y lo hace de la mano de Post Mortem, un programa que se podría clasificar como aventura conversacional, si bien aquí las frases escritas se han visto sustituidas por los iconos. De esta forma lo único que tienes que hacer es elegir la forma de actuar en cada situación, evitando el tener que permanecer largas horas ante la pantalla en un desmedido intento por dar con la frase apropiada.

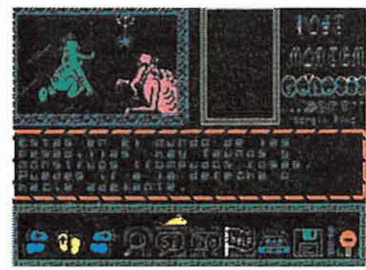
Todo comienza con la muerte de un programador que tuvo una inspiración para realizar su próximo juego. Como consecuencia del bien que para la humanidad supone la creación de ese juego, se le concede la oportunidad de volver a la vida. Tu misión consiste en guiar al espíritu errante a través de todo el sistema celestial, con el fin de conseguir los 3 objetivos necesarios para poder regresar. Esto es: una píldora de milagros concentrados, una cinta de vídeo correspondiente a tu actuación predestinada en la futura vida y un certificado de reencarnación.

Atendiendo al aspecto gráfico, me alegra decir que Post Mortem no tiene nada que envidiar a programas tales como Hobbit, Cobra, etc. Todas las pantallas que componen el juego han sido diseñadas con gran acierto, consiguiendo dar al programa una gran dosis de realismo. Por eso, ¿si eres un amante de las aventuras? no te lo pienses dos veces; este es tu programa.

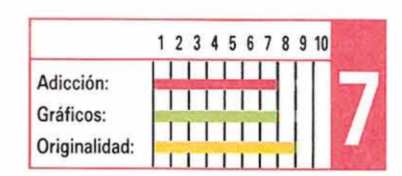
J. R. L. T.



Básicamente el desarrollo del juego corresponde a una aventura conversacional.



Un original argumento anima una aventura manejada por iconos.



NETHERWORLD

Hewson mantiene el nivel

Hewson

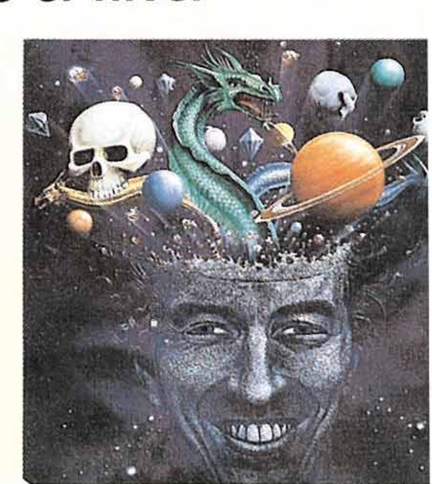
Commodore, Spectrum, Amstrad

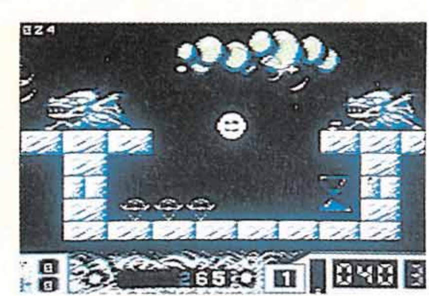
V. comentada: Commodore

Ante nosotros tenemos la última obra de la casa británica Hewson. Tras ver el juego, he de decir que puedo considerarme bastante afortunado, pues es una verdadera maravilla. Lo cierto es que con él Hewson mantiene un altísimo nivel, ya conseguido hace tiempo con programas como: Nebulus, Ranarama, Exolon... la lista es larga.

En este juego conducimos una redondeada nave a través de un complejo laberinto poblado por bichos de todas clases. Podemos definirlo como un marcianitos con mapa. Se trata de recoger, en cada nivel, un determinado número de diamantes.

Para ello deberemos, como es lógico, encontrarlos. De aquí sacamos la necesidad inmediata de un mapa. Cada nivel consta de



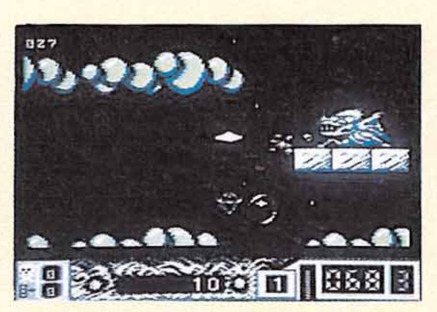


Nuestro objetivo es conducir una nave a través de un intrincado laberinto.

varias pantallas a las que se accede mediante suaves scrolls en todas las direcciones.

La nave presenta la peculiaridad de rebotar con las paredes y plataformas, por lo que su control es bastante complicado. Se recomienda mantenerla a baja velocidad, con lo que podrás pasar incluso por lugares muy estrechos. A todo esto, la cosa está repleta de bichos con la costumbre de disparar balas de tamaño pixel, muy difíciles de ver y más de esquivar.

Tu nave tiene la ventaja de disparar en las cuatro direcciones simultáneamente, lo cual le da más facilidades para acabar con los malos, y , al mismo tiempo, originalidad al juego.



El control de la nave es bastante complicado al rebotar en las paredes.

La música es de gran calidad y suena muy bien. Los efectos sonoros son regulares. El movimiento es, dentro de la peculiaridad citada arriba, bastante pasable y la nave gira que es una delicia. Gráficos aceptables y un scroll sin más florituras.

Falta una mención a algo que echarán de menos los jugadores veteranos: hay posibilidad de variar las características de la nave al recoger determinadas cosas: ya sabes, más velocidad... También hay teletransportadores a nuestra disposición y otros curiosos aparatos. Los muros no son siempre lo que parecen y, en ocasiones, los podremos atravesar.

Muy buen juego que recomiendo a toda clase de personas, sean cuales sean sus gustos en cuanto a esta clase de programas. Esperamos que Hewson siga manteniendo el nivel en posteriores producciones.

F.H.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

FERNANDEZ MUST DIE
Aventura en Sudamérica

Image Works

Commodore

Versión comentada: Commodore

«Y en aquel entonces la casa Mirrorsoft creó un sello llamado Image Works y comercializó un nuevo programa...». Estas líneas sin duda formarán parte de una futurible historia del software cuando esta se escriba, y en ella probablemente también tendrá un lugar reservado el título que hoy nos ocupa aunque sólo sea por lo curioso de su nombre, que no por su calidad.

El argumento en esta ocasión es lo de menos, ya que nos encontramos ante un nuevo programa en la línea «Commando» pero con mapa, lo que sin decir mucho a su favor tampoco dice nada en contra ya que en programas en los que el único objetivo planteado es mantener la adicción, el resto de los aspectos son secundarios. En lo referente al desarrollo del juego encontraremos bastantes zonas de batalla en las que numerosos y variados enemigos como tanques, aviones o barcos, se enfrentarán a la metralleta y el bazooka con que va armado nuestro protagonista. También encontraremos distribuidas a lo largo del juego minas, que afectará a nuestro héroe sobre todo si va en el jeep, uno de los elementos más novedosos del juego aunque con el precedente del tanque en «Ikari Warriors». Resulta especialmente importante el hecho de que nuestros enemigos pueden matarse entre sí.

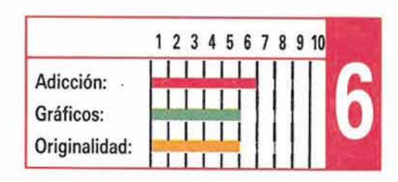
Los gráficos son muy pequeños y de escaso colorido, sin conseguir con ello un movimiento rápido. si a este unimos que la dificultad es manejo es



Fernández Must Die es una nueva aportación a los programas tipo ''Commando''.

elevadísima cuando debemos controlar el jeep, y que la música no alcanza un nivel demasiado alto, la conclusión es lógica: «Fernández must die» en su versión de Commodore es un programa medio que consigue «enganchar» en algunos momentos y desesperar en otras tantas ocasiones. Si te gusta hacer mapas, rescatar prisioneros y matar sin piedad tal vez este nuevo progrmaa de Image Works consiga hacerte pasar un buen rato.

F.H.



NO TE LO PUEDES PERDER.

LO MEJOR DE








ARMY MOVES

GAME OVER

FREDDY HARDEST

PHANTIS

TURBO GIRL

FERNANDO MARTIN

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX

CASSETTE 1.200 PTS. DISCO 2.250 PTS.



ARMY MOVES

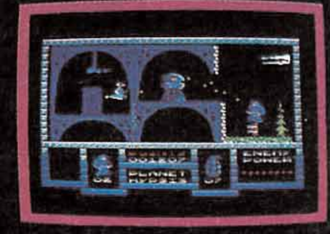
El enemigo ha conseguido los planos de la bomba de partículas. Con ellos puede ganar la guerra. Para robar esos planos se necesita alguien experto en armamento y explosivos, que recorra una gran distancia a pie, en jeep, y en helicóptero, luchando contra innumerables enemigos. Derhal es ese hombre.






GAME OVER

Ya han caido cinco confederaciones de planetas. Gremla se dispone a ir a por la sexta. Su inmenso ejercito de Terminators parece invencible. Pero Arkos ha decidido enfrentarse a ella y ayudar a la infantería sideral. La lucha será difícil y se realizará en dos planetas distintos.

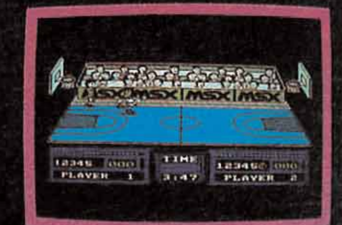





FERNANDO MARTIN

Es el mejor jugador del país. Maneja con gran facilidad el balón, y sus reflejos son legendarios. Mucha gente ha intentado superarle, pero casi ninguno lo ha conseguido. Esta es tu oportunidad. Si te rindes antes de empezar, siempre puedes echar una partidita con tus amigos.







PHANTIS

¿Podrá la comandante Serena rescatar a su compañero de expedición? ¿Conseguirá llegar con su nave al planeta Phantis? ¿Sabrá montar al Adrec clónico para que le lleve hasta él? ¿Logrará sobrevivir a tantos enemigos? Algunas preguntas cuya respuesta encontrarás participando en este fabuloso juego.






TURBO GIRL

La suerte está echada. La moto ha arrancado ya. Ante ella se aprestan las naves de los Elder. La lucha va a ser dura, implacable. Turbo Girl dispone de un fabuloso armamento, pero tiene problemas. No le funcionan los mandos. Necesita a alguién que le ayude. El que lo haga será generosamente recompensado. ¿Quieres ayudarla tú?

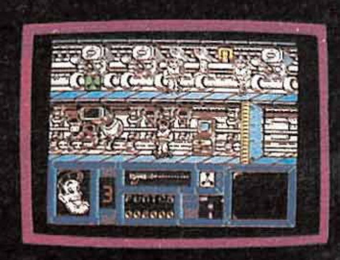





FREDDY HARDEST

El playboy más sinvergüenza a este lado de la galaxia ha tenido un accidente de tráfico, y ha tenido que aterrizar en un asteroide perdido sin un buen bar a mano. Y para empeorar las cosas, resulta que el asteroide es una base enemiga. Si quiere salir de ahí tendrá que robar una nave. No le será fácil con tanto enemigo suelto.





¡PARA COLECCIONISTAS Y AMANTES DEL ENTRETENIMIENTO!



¡UNA GRAN COLECCION DE LA MARCA QUE NUNCA TE DECEPCIONA!

EMPIRE STRIKES BACK

¿Un programa de película o una película de programa?

Domark,
Spectrum,
Commodore, Amstrad,
V. comentada: Amstrad

Como ya ocurriera con la serie de películas, Domark saca ahora la segunda parte de un juego de relativo éxito. También como en lo referido a los filmes, se llama «El imperio contraataca». La pregunta es: ¿mantiene este juego el nivel de su predecesor como hiciera la película con la primera?

Procuraré responder a este interrogante en las siguientes líneas. El juego, en cuanto a temática, sigue perfectamente la de la película. A lo largo de sus cuatro niveles recorreremos escenas conocidísimas del filme. Concretamente, los niveles son:

— Ataque a los probots: se trata de evitar que dichos armatostes envíen mensajes al malvado Darth Vader. Para ello deberemos destruirlos y hacer lo mismo con las misivas y con los disparos, cuyo destino no es precisamente el de los mensajes. Este nivel acaba cuando llegan cuatro mensajes al cielo. Es bastante fácil evitar que las cartas lleguen a su destino, por lo que nos podemos eternizar en este nivel.

— Ataque de los walkers: deberemos destruir un determinado número de estos rivales. También aparecen la especie de camellos mecánicos que lo hacían en la película, pero nuestro principal objetivo han de ser los citados walkers. Presenta la peculiaridad de que podemos pasar por debajo de las piernas de los grandotes y hacer que se tropiecen con una cuerda.

— Embestida de naves: este nivel es exactamente igual que el primero del juego «Star Wars», por lo que no hacen falta explicaciones. La única diferencia estriba en que no debemos llegar a la estrella de la muerte, sino a la nave del comandante Vader.

— Tormenta de meteoritos: debemos pilotar el halcón milenario a través de la misma. Es quizá la parte más difícil, pues resulta complicado adaptarse a la perspectiva: ya sabes, parece que no te va a dar pero va y se choca contigo.

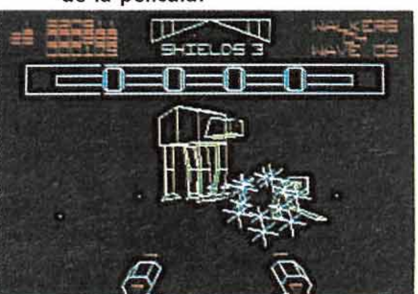
Por lo demás, no se trata de un juego original en absoluto. Usa de los consabidos gráficos vectoriales, que provocan un escenario casi vacío. El movimiento no descubre nada nuevo y es el típico de estos juegos. Lo mismo ocurre con el color. La música es pasable, más cerca de buena y es distinta en cada nivel. Como vemos, es en todos los aspectos similar a su primera parte: también puedes elegir al principio entre distintos niveles de dificultad. Sin embargo, empiezas sólo con cinco escudos.

En fin, ninguna novedad espeluznante, pero sí un juego entretenido y medianamente adictivo.

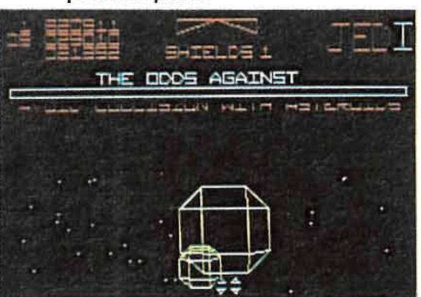
F.H.



El juego consta de cuatro niveles que representan escenas diferentes de la película.

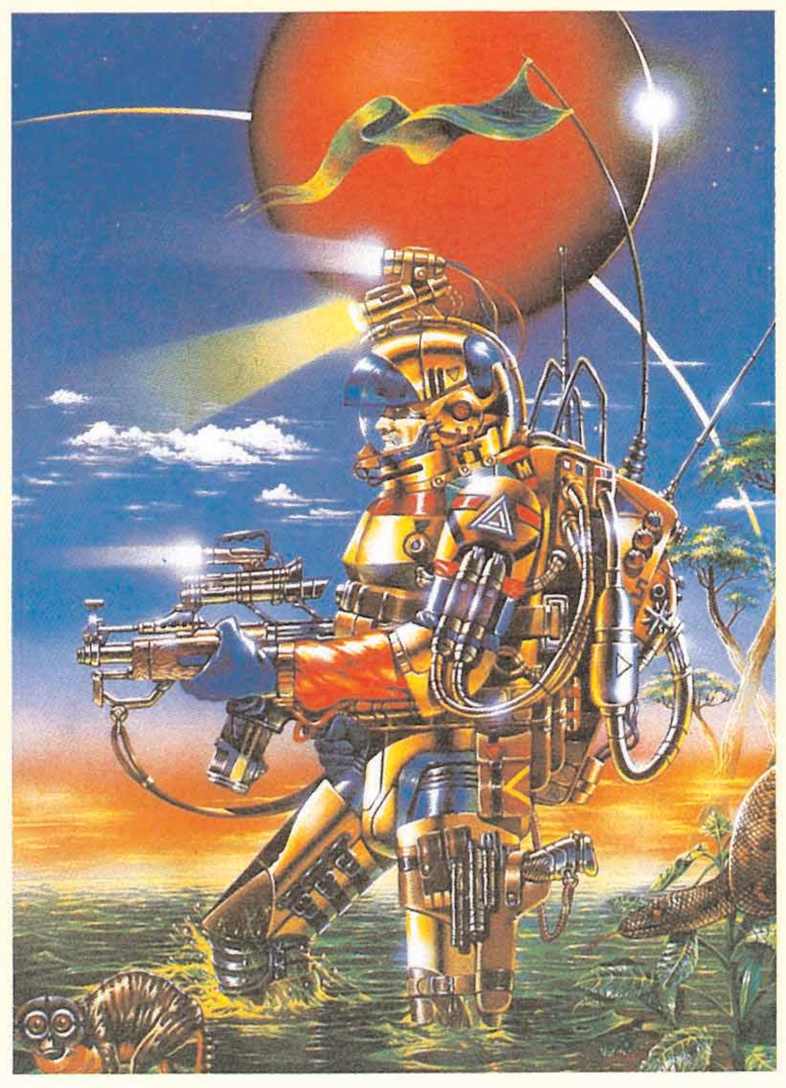


Los gráficos vectoriales contribuyen a disminuir las diferencias con la primera parte.



En el menú podemos escoger entre diferentes niveles de dificultad.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



EL PODER OSCURO

Derroche de originalidad

Arcadia
Spectrum, Amstrad, MSX
V. comentada: Spectrum

Arcadia, los creadores del decepcionante «Arkos», vuelven a la carga con un nuevo programa llamado «El Poder Oscuro», título con el que parece han querido resarcirse de su desafortunada primera invasión dentro del mundo del software y en el que parecen haber incluido todo aquello que se quedó fuera de aquel: originalidad, calidad e imaginación a raudales.

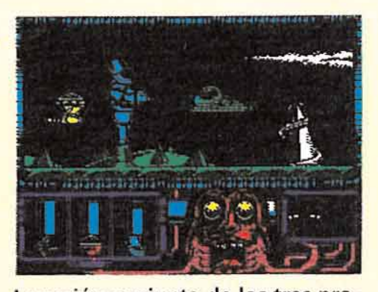
El argumento, primer detalle de calidad del programa, nos traslada al año 2022 para interpretar el papel de Jhonny, un ingeniero espacial de la compañía Xeloc —empresa dedicada a la investigación y producción de fuentes de energía alternativas— a cuya custodia se encuentra la plataforma energética instalada en Siros —un lejano planeta situado fuera de nuestro sistema solar—. Como podréis imaginar la total mecanización y robotización de la planta hace que Jhonny pase sus días entregado a tan apasionantes tareas como son la C.S.P. y la O.T.I.U.— Confección Sistemática de Pajaritas y Observación Trascendental de la Infinitud de la Galaxia respectivamente.

Sin embargo, tanta tranquilidad y monotonía no son sino el presagio de la increíble aventura que Jhonny está a punto de vivir... el Poder Oscuro se acerca lento pero inexorablemente hacia la superficie de Siros. Jhonny mientras tanto, ajeno al peligro que le acecha, sigue afanado en la confección de sus inseparables pajaritas... quizá por última vez.

Así de prometedor es el comienzo de «El Poder Oscuro», pero lo mejor y principal es que si bueno es el principio, dos veces bueno es todo lo que viene a continuación. Nuestra misión consiste en ayudar a Jhonny a escapar de la terrible amenaza del Poder Oscuro; éste es como una especie de gigantesco manto negro que se extiende inexorablemente destruyendo todo cuanto se interpone en su camino. La única posibilidad de detenerlo es utilizar el rayo de ultrafrecuencia que Jhonny estaba a punto de instalar en su gigantesco robot X-R-2, para lo cual deberemos conducir al gigante metálico al núcleo de activación —que está al otro extremo de la central— donde se encuentra el rayo.



Nuestra misión consiste en liberar a Jhonny a escapar del poder oscuro.



La acción conjunta de los tres protagonistas es imprecindible para concluir el juego.

Dos detalles destacan especialmente dentro del desarrollo del juego: por una parte la forma en que ha sido representado el Poder Oscuro, la otra el particular sistema de movimiento. En cuanto al primero, se simula con una inexorable y devastadora rutina que va pintando de negro el mapeado del juego, y que caso de alcanzarnos causa nuestra muerte inmediata; en cuanto al segundo, decir que éste se subdivide en tres, el movimiento de X-R-2, el de la cápsula y el nuestro propio. En un principio, vamos dentro de la cápsula y esta a su vez va ensamblada dentro de X-R-2, pero en cualquier momento podemos pasar a controlar tanto la cápsula como a Jhonny, así como también podemos volver a ensamblar el trío en cualquier momento. X-R-2 es el mejor dotado ofensiva y defensivamente, pero es lento y pesado, por lo que su desplazamiento es sumamente costoso; la cápsula se encuentra en un término medio mientras que Jhonny es el más veloz... pero también el más indefenso. Lo que deberemos hacer será combinar el uso de Jhonny con el de la cápsula para abrirle el camino a X-R-2.

Como veis, más originalidad no se puede pedir, como tampoco se puede pedir más adicción. Si además añadimos que tanto los gráficos como los movimientos están correctamente realizados, llegaremos a la conclusión de que «El Poder Oscuro» es un programa sencillamente fascinante. Desde luego Arcadia ha sabido borrarnos el mal sabor de boca que nos dejó «Arkos». Enhorabuena.

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

TRIPLE COMANDO
Acción por triplicado

Dro soft
Spectrum, Amstrad, MSX
V. comentada: Spectrum

Título a título y proyecto a proyecto, el software español está demostrando una vez tras otra algo que desde estas páginas no hemos dejado de recalcar y que cada vez creemos se encuentra más cerca de convertirse en realidad: la equiparación de calidad y cantidad entre el software nacional y el de más allá de nuestras fronteras.

Buena prueba de ello es este «Triple Comando», un juego realizado por un nuevo grupo de programación que responde al nombre de Xortrapa, y que ha sido comercializado por la compañía española Dro Soft. Y decimos que es buena prueba de ello porque calidad, y sobre todo originalidad es algo que derrocha por sus cuatro costados.

Sin embargo, y de primeras, «Triple Comando» puede llevar a equívoco por dos detalles sospechosos. Primero, por la inclusión de la palabra comando de su nombre, lo cual puede hacer pensar que se trata de un intento de imitar el estilo de tan legendario juego; segundo, porque al observar su carátula y comprobar que efectivamente se trata de un programa bélico, las sospechas se vuelven aún más intensas.

Y sin embargo, esto es totalmente inexacto. La similitud entre «Commando» y «Triple Comando» es meramente anecdótica; mientras el primero, era un arcade sin concesiones, en el segundo, sin renunciar al elemento arcade, nos encontramos con la posibilidad de crear una pequeña estrategia de combate, hecho que se debe a dos factores: la posibilidad de juego simultáneo de hasta ¡tres! jugadores, y las variadas y originales acciones que cada uno de ellos pueden llevar a cabo: colocar minas y alambradas, cortar estas últimas, avisar por radio a nuestra aviación, echarnos cuerpo a tierra, y por supuesto disparar tanto balas como granadas. Esto nos posibilita el hecho de que entre los diferentes jugadores podamos crear una pequeña estrategia de ataque



El elemento estratégico está presente en el juego, aumentando su interés.



Tres jugadores participan simultáneamente en la acción.

—minando ciertas zonas o cerrándole el paso al enemigo con alambradas—. Esto hace que «Triple Comando» alcance un realismo que en ningún momento lograron los clásicos arcades bélicos.

Este realismo se ve además aumentado por factores tan lógicos —pero tan olvidados por otros programas— como son el hecho de que las balas de nuestros compañeros también nos causan daño, que nuestras minas exploten también si las pisamos nosotros o que las bombas de nuestra aviación puedan hacernos picadillo también a nosotros.

Nuestro objetivo consiste en encontrar y destruir el Positronic, un cañón fotónico de increíble poder destructivo, que ha caído en las manos de un tiránico gobierno sudamericano. Para acabar con esta amenaza para la seguridad mundial, Charlie Montini, Humphrey Stallone y Billy Von Pettet deberán recorrer las más de 60 pantallas que les separan de su objetivo.

Cada una de ellas, por cierto, es todo un despliegue de colorido y detalles, lo cual unido a unos buenos movimientos y un alto nivel de adicción hacen que «Triple Comando» se pueda considerar uno de los mejores juegos bélicos jamás realizados, y sobre todo uno de los más completos y realistas.

J.E.B.

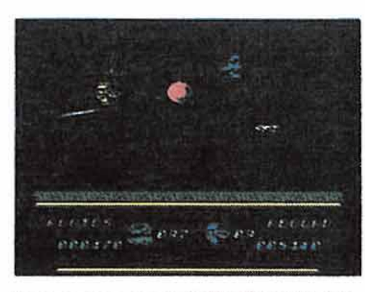
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

DELFOX
Salva a tu planeta... una vez más

100 x 100 by Dinamic
Spectrum
V. comentada: Spectrum

Si tienes madera de héroe y no estás cansado de luchar contra oleadas de invasores de la más lejana procedencia, con Delfox tendrás, una vez más, la oportunidad de salvar a tu planeta y convertirte así en un nuevo héroe.

Esta vez la amenaza procede de Andrómeda, galaxia distante de la nuestra a tan sólo ¡un millón y medio de años luz! pero, ¿qué oscuros propósitos guardan en sus mentes tan lejanos vecinos? ¿cuál es el motivo de tan extravagante conducta? La respuesta a estas dos interrogantes es muy sencilla. Resulta que los programadores de Andrómeda —sí, sí, también en Andrómeda hay Computers— han sufrido un siroco espacio-temporal que ha desembocado en una momentánea pérdida de la memoria. A consecuencia de ello los Andromedinos han optado por invadir nuestro

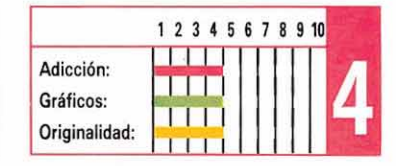


Pese a ser comercializado a un precio mínimo, Delfox no alcanza una calidad adecuada.

planeta en un alocado intento de paliar la crisis del momento, mediante la expropiación de alguna alucinante creación terrestre.

Lo que no pueden imaginar es que el siroco espacio temporal es aquí el pan nuestro de cada día. Fruto de él es este Delfox, un programa malillo (quizá algo más) que no ayudará a entablar relaciones diplomáticas con tan lejana galaxia.

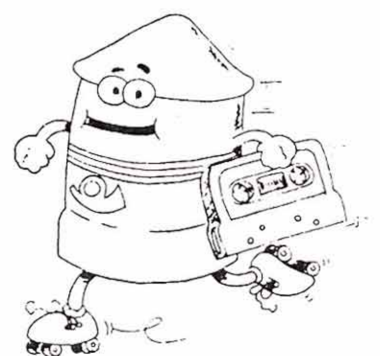
J. R. L.



RECOMENDADOS

1. **OPERATION WOLF** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
2. **ASPAR G.P. MASTER** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **WHERE TIME STOOD STILL** — OCEAN *(Spectrum 128)*
4. **TYPHOON** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **COLISEUM** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
6. **SAMURAI WARRIOR** — FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
8. **HUMPRHEY** — MADE IN SPAIN *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
9. **VAMPIRE EMPIRE** — MAGIC BYTES *(Spectrum, Commodore)*
10. **THE GAMES WINTER EDITION** — EPYX *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
11. **DARK SIDE** — INCENTIVE SOFTWARE *(Spectrum, Amstrad)*
12. **ROAD BLASTERS** — U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **1943** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **TRIPLE COMANDO** — DRO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
15. **MICKEY MOUSE** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **OVERLANDER** — ELITE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **DALEY THOMPSON'S** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
18. **EL PODER OSCURO** — ARCADIA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
19. **NETHERWORLD** — HEWSON *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **TETRIS** — MIRRORSOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



MAIL Soft

VENTA POR CORREO

COMPRA POR TELEFONO

(91) 239 34 24 · 239 04 75

(93) 311 39 76

TIENDA: (91) 522 49 79

HORARIO DE PEDIDOS

DE 10,30 A 20,30 LUNES A VIERNES
SABADOS 10,30 A 14

DE 15 A 19,30 LUNES A VIERNES

PACKS

ERBE 88

OPERATION WOLF, CHICAGO'S 30 PSYCO PIG, TITANIC, COLISSEUM	
DISPONIBLE:	
SP, AMS, MSX	2.495
AMS DISK, +3	3.200

ERBE 88 (c-64)

OPERATION WOLF, CHICAGO'S 30 MAD MIX, SILENT SHADOW PSICOPIG	2.495

GOLD SILVER BRONZE

23 PRUEBAS DEPORTIVAS SUMMER GAMES I & II WINTER GAMES	
DISPONIBLE: SP, AMS, C-64	1.950

ELITE HIT PAK

COMMANDO, BOMB JACK AIR WOLF, FRANK BRUNOS BOXING	
DISPONIBLE: SP C-64	1.200

SIX PAK VOL I

1942, FIGHTING WARRIOR ANTIRIAD, SCOOBY DOO JET SET WILLY, SPLIT IMAGES, DUET (COMMANDO 2)	
DISPONIBLE: AMS C-64	1.200

SIX PAK VOL II

A.C.E. INTO EAGLES NEXT BATTY, SHOWAY RIDER, INT. KARATE, LIGHT FORCE	
DISPONIBLE: SP, AMS, C-64	1.200

SIX PAK VOL III

GHOSTS'N GOBBLINS, PAPER BOY, DRAGON'S LAIR I Y II ENDURO RACER, 007 ALTA TENSION	
DISPONIBLE: SP AMS C-64	1.200
AMS DISK	2.750

OFERTAS 4×995

ELIGE 4 DE ESTOS TITULOS POR SOLO 995 PTAS.

SPECTRUM P.V.P.

HARD BALL
DOGFIGHT
DEATHSCAPE
ARCHON
THE DEACTIVATORS
SORCERY
MAZIACS
GOLF
PODL
MANIC MINER

AMSTRAD P.V.P.

SCARABEUS
DOGFIGHT
DEATHSCAPE
THE DEACTIVATORS
180
XCEL
DAN DARE
STRIP POKER (TENSION)
OLE TORO

MSX P.V.P.

OH SHIT (COMECOCOS)
SAILOR DELIGHT
STAR FIGHTER
HAPPY FRET
THEXDER BOUNCE
BREAK IN
SCIENCE FICCION
PROTECTOR
SKOOTER

COMMODORE P.V.P.

DAN DARE
MICRO RITHM
ARCHON
SCARABEUS
WAR HANK
THE DEACTIVATORS
FALCON PATROL
FIONA
KIT STAR
AMBUSH

SPECTRUM

	P.V.P.
INDOOR SOCCER	375
MICROBALL	375
OLIMPIC SPECTACULAR	375
PHEENIX	375
RED ARROWS	375
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT	395
ARMY MOVES	395
DUN DARACH	395
DUSTIN	395
EIDOLON	395
FLIGHT 737	395
FORMULA I (SOLO 48K.)	395
GHOSTBUSTER	395
KIKSTART 2	395
MARSPORT	395
MISION IMPOSIBLE	395
MOTOS	395
NINJA	395
NONAMED	395
OCEAN CONQUEROR	395
SPEED KING II	395
SUPERSTAR CHALLENGER	395
TIR NA NOG	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WHO DARES WINS II	399
ARHEM	495
ELECCIONES GENERALES	495
MALVINAS	495
OTAN ALERTA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
SU MEJOR HORA	495
3 LUCES DE GLAURUNG	500
3 SEMANAS EN EL PARAISO	500
ALIENS	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATMAN	500
BEACH BUGGY SIMULATOR	500
BMX KIDZ	500
BRUCE LEE	500
COSA NOSTRA	500
CRITICAL MASS	500
DEEP STRIKE	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
ENIGMA FORCE	500
EUROPEAN FIVE A SIDE	500
FIRELORD	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT SCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MIAMI VICE	500
MILK RACER	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
NINJA SCOOTER SIMULATOR	500
NODES OF YESOD	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
PITFAL II	500
POLE POSITION	500
POPEYE	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
RASPUTIN	500
REGRESO AL FUTURO	500
SABOTEUR	500
SHORT CIRCUIT	500
SPY HUNTER	500
STAINLESS STEEL	500
STREET HAWK	500
STRIKE FORCE COBRA	500
STUNT BIKE SIMULATOR	500
SUPERSPRINT	500
TANK BUSTERS	500
THANATOS	500
THE LAST MISSION (OPERA)	500
THE TRAP DOOR	500
VOIDRUNNER	595
BMX SIMULATOR	650
GRAND PRIX SIMULATOR	650
SNOOKER	650
1943 (*)	875
4×4 OFF RACING (*)	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACE 2	875
ANDY CAPP	875
ARKANOID II	875
ARTICFOX	875
ARTURA (*)	875
ASPAR	875
BARBARIAN II	875
BELLOND THE ICE PALACE	875
BIONIC COMANDO	875
BLACK BEARD	875
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOLL	875
CROSSWIZE	875
CYBERNOID	875
CYBERNOID II (*)	875
DALEY THOMPSON OLIMPIC	875
DARK SIDE	875
DESOLATOR	875
DESPERADO	875
DREAM WARRIOR	875
ECHELON (*)	875
ELIMINATOR (*)	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIRE TRAP	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HABILITY	875
HERCULES	875
HOPPINGMAD	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
INTENSITY (*)	875
KARNOV	875
MAD MIX GAMES	875
MAGNETRON	875
MARAUDER	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASSACRE(*)	875
NETHER WERE (*)	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
ONE ON ONE	875
ORMUZ	875
OVER LANDER	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PUNK STAR	875
RAMBO III (*)	875
RAMPARTS	875
RASTAN	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER (*)	875
ROAD BLASTER	875
ROC'N ROLLER (*)	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SHOT OUT (*)	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
SKY FOX	875
STARDUST	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
SUPER HANG ON	875
SUPER SOCCER	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECNO COF (*)	875
TETRIS	875
THE FURY	875
THE GAMES-WINTER EDITION (*)	875
THE RACE AGAINTS TIME	875
THUNDERCATS	875
THYPHOON (*)	875
TIGER ROAD (*)	875
TRIPLE COMANDO	875
TURBO GIRL	875
VICTORY ROAD (*)	875
VINDICATOR	875
VIRUS	875
WELLS FARGO (*)	875
WHERE TIME STOOD STILL (128K)	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
WORLD SERIES BASKETBALL	875
19 (*)	1.200
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
NIGHT RAIDERSS	1.200
OUT RUN	1.200
PETER BEARDSLEY'S (*)	1.200
PROHIBITION	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GUNSHIP	2.200
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.750
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL	3.500

SPECTRUM DISCO

	P.V.P.
CAPITAN SEVILLA	1.750
CARVALHO	1.750
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
COLLECTED WEAR (ULTIMATE)	1.950
DARK SIDE	1.950
3D GAME MAKER	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
ARKANOID II/PLATOON	2.250
GOODY-LAST MISSION	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
RENEGADE + TARGET RENEGADE	2.250
TRANSFER + 3	2.500
GUNSHIP	2.600

AMSTRAD

	P.V.P.
INDOOR SOCCER	375
MICROBALL	375
4×1 (CAMELOT, COBRA, ABU, PHANTO)	395
ARMY MOVES	395
DUSTIN	395
FORMULA I	395
GHOSTBUSTER	395
MARSPORT	395
MILK RACER	395
MOTOS	395
NONAMED	395
SPEED KING	395
THAI BOXING	395
TIR NA NOG	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
ARHEM	495
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
3 LUCES DE GLAURUNG	500
3 SEMANAS EN EL PARAISO	500
3D STOCK CAR	500
ALIENS	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATMAN	500
BEACH BUGGY	500
BMX KIDZ	500
BRUCE LEE	500
CAULDRON II	500
COSA NOSTRA	500
DECATHLON	500
DEEP STRIKE	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
FIRELORD	500
FIVE A SIDE (FUTBOL)	500
FLIGHT SIMULATOR	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KRAKOUT	500
KUNG FU MASTER	500
LAST MISSION	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
NINJA SCOOTER SIMULATOR	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
PITFALL II	500
POPEYE	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SHAO LINS ROAD	500
SHORT CIRCUIT	500
STAINLESS STEEL	500
STREET HAWK	500
STUNK BIKE SIMULATOR	500
SUPERSPRINT	500
THE TRAPDOOR	500
ZORRO	500
BMX SIMULATOR	650
GRAND PRIX	650
SNOOKER	650
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
10 COMPUTER HITS	875
1943 (*)	875
4×4 OFF RACING (*)	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ANDY CAPP	875
ARKANOID II	875
ARTURA (*)	875
ASPAR	875
BAB CAT (*)	875
BARBARIAN II (*)	875
BEYOND THE ICE PALACE	875
BIONIC COMANDO	875
BLACK BEARD	875
BOB MORANE (CABALLERIA)	875
BOB MORANE (ESPACIO)	875
BOB MORANE (JUNGLA)	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CARVALHO	875
COMBAT SCHOOL	875
CYBERNOID	875
CYBERNOID II (*)	875
DALEY THOMPSON OLYMPIC	875
DARK SIDE	875
DESPERADO	875
DREAM WARRIOR	875
ECHELON (*)	875
ELIMINATOR (*)	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HABILITY	875
HERCULES	875
HOPPIN MAD	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
JEE BEE AIR RALLY	875
KARNOV	875
MAD MIX GAMES	875
MARAUDER	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASSACRE (*)	875
NETHER WERE (*)	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
ORMUZ	875
OVERLANDER	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
POST MORTEN	875
PREDATOR	875
PUB GAMES	875
PUNK STAR	875
RAMBO III (*)	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER (*)	875
ROAD BLASTERS	875
ROC'N ROLLER (*)	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SAMURAI WARRIOR	875
SHOT OUT (*)	875
SILENT SHADOW	875
SKYFOX	875
STARDUST	875
STREET BASKETBALL	875
STREET RIGHTER	875
SUPER HANG ON	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECNO COF (*)	875
TETRIS	875
THE FURY	875
THE GAMES-WINTWR EDITION (*)	875
THE RACE AGAINST THE TIME	875
THUNDERCATS	875
TIGER ROAD (*)	875
TOUR DE FORCE	875
TRIPLE COMANDO	875
TURBO GIRL	875
TYPHOON	875
VENOM STRIKES BACK	875
VICTORY ROAD (*)	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WELLS FANGO (*)	875
WHERE TIME STOOD STILL (*)	875
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
BILLY II	975
GRAND PRIX 500 CC	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
TENNIS 3D	975
ATROG	1.200
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PETER BEARDSLEY'S (*)	1.200
PROHIBITION	1.200
RENAUD	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GAME SET AND MATCH (DEPORTES)	2.750
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD DISCO

	P.V.P.
ENDURO RACER+SUPERSPRINT	1.300
INDOOR SOCCER / RUN FOR GOLD	1.300
JAIL BREAK	1.300
NEMESIS (KONAMI)	1.300
RAMPAGE+I.K.+	1.300
CARVALHO	1.750
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
MEGANOVA	1.750
MORTADELO Y FILEMON	1.750
TRIPLE COMANDO	1.750
DARK SIDE	1.950
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250
BOB WINNER	2.250
BUGGY BOY	2.250
CHARLES CHAPLIN/LAZER TAG	2.250
DON QUIJOTE + MEGACORP	2.250
GOODY-LAST MISSION	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
IKARI WARRIORS	2.250
INDIANA JONES/RYGAR	2.250
JACKAL	2.250
MAD MIX GAMES/BLACK BEARD	2.250
MATCH DAY II/PHANTON CLUB	2.250
MEGANOVA + CAPITAN SEVILLA	2.250
OUT RUN	2.250
OVERLANDER	2.250
PANTERA ROSA + MORTADELO	2.250
PARIS DAKAR 4×4	2.250
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PREDATOR	2.250
SUPER HANG-ON	2.250
SURVIVOR+DESPERADO	2.250
BUBBLE BOBBLE	2.500
FLYING SHARK	2.500
ATROG	2.750
COLOSSUS 4 CHESS	2.750
EPIX ON AMSTRAD	3.750

MSX

	P.V.P.
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT)	395
ARMY MOVES	395
DUSTIN	395
FLASH GORDON	395
FORMULA I	395
MILK RACE	395
NONAMED	395
OCEAN CONQUEROR	395
SPEED KING	395
SUPERSTAR CHALLENGER	395
ALIEN 8	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATMAN	500
COSA NOSTRA	500
DONKEY KONG	500
DRAW AND PAINT	500
GAUNTLET	500
GUNFRIGHT	500
JACK THE NIPPER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
THE LAST MISSION	500
BMX SIMULATOR	550
JET FIGHTER	695
NINJA	695
4×4 OFF RACING (*)	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ALIENS	875
ALPINE SKI	875
ASPAR	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
BLACK BEARD	875
BLOW UP	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
DAWN PATROL SUBMARINE SIMULATO	875
DESPERADO	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FLIGHT DESK	875
FLIGHT SIMULATOR 747	875
GAME OVER	875
GOODY	875
GUTT BLATER	875
HABILITY	875
HANTER HOUSE	875
HARD BOILED	875
HOPPINDMAD	875
HOWARD THE DUCK	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	875
MAD MIX GAMES	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWLS	875
ORMUZ	875
PINBALL BLASTER	875
POLICE ACADEMY	875
POLICE ACADEMY II	875
POSTMORTEN	875
PUNK STAR	875
ROC'N ROLLER (*)	875
SILENT SHADOW	875
SNOOKER	875
SPEEDBOAT RACER	875
SPRINTER	875
STAR WAR	875
STARDUST	875
TAIPAN	875
TEMPTATIONS	875
TETRIS	875
THE GAMES WINTER EDITION (*)	875
TRANTOR	875
TRIPLE COMANDO	875
TT RACER	875
TURBO GIRL	875
VORTEX RAIDERS (*)	875
WELLS FANGO (*)	875
WORLD GAMES	875
DEMONIA	975
DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	975
EUROPEAN GAMES	975
INTERNATIONAL KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
MUTANT MONTY	975
SORCERY	975
STAR SEEKER	975
SUPERBOWL	975
TURBO CHESS	975
WHO DARES WINS II	975
WINTER OLYMPICS	975
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
DAMBUSTERS	1.200
PETER BEARDSLEY'S (*)	1.200
TERRAMEX	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
EYE	1.500
10 COMPUTER HITS (10 JUEGOS)	1.700
FIVE STARS (5 JUEGOS)	1.700
ALINEADOR DE CABEZAS	2.300
THE KNIGHT COMMANDER	2.300

CARTUCHO MSX

	P.V.P.
DUNKSHOT BASKETBALL	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
KONAMI GOLF	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
MAZE OF GALIOUS	4.500
NEMESIS	4.500
SUPERCOBRA	4.500
AMERICAN TRUCK	4.800
ANDROGINUS (MSX 2)	4.800
FANTASM SOLDIER	4.800
FORMULA 1 SPIRIT	4.800
GAME MASTER	4.800
GOLUELLIUS	4.800
METAL GEAR (MSX II)	4.800
NEMESIS II	4.800
PINGUIN ADVENTURE	4.800
SALAMANDER	4.800
SCRAMBLE FORMATIOM (MSX 2)	4.800
USAS (MSX II)	4.800
VAMPIRE KILLER (MSX II)	4.800

COMMODORE

	P.V.P.
MICROBALL	375
OLYMPIC SPECTACULAR	375
RED ARROWS	375
ARMY MOVES	395
BAZOOKA BILL	395
FEUD	395
FLIGHT 737	395
FORMULA I	395
JUDGE DREDD	395
JUMP JET	395
KICKSTART II	395
MOTOS	395
NINJA	395
SPEED KING	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WHO DARES WINS II	399
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
BOULDER DASH II	499
FLASH GORDON	499
MASTERCHESS	499
ALIENS	500
ARKANOID	500
BMX KIDZ	500
BREAKTHRU	500
CRITICAL MASS	500
DECATHLON	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG-FU MASTER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MIAMI VICE	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SABOTEUR	500
SHAO LIN'S ROAD	500
SHORT CIRCUIT	500
SPY HUNTER	500
STRIKE FORCE COBRA	500
SUPERSPRINT	500
TERRACRESTA	500
WINTER GAMES	500
NINJA MASTER	595
BMX SIMULATOR	650
1943 (*)	875
4÷4 OFF RACING (*)	875
ACE	875
ACE 2	875
ANDY CAPP	875
ARKANOID II	875
ARTICFOX	875
ARTURA (*)	875
BAD CAT (*)	875
BARBARIAN II (*)	875
BEYOND THE ICE PALACE	875
BIONIC COMANDO	875
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CARVALHO	875
CHAMPIONSHIP WRESTLING	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOOL	875
CYBERNOID II	875
DALEY THOMPSON'S OLIMPIC	875
DARK SIDE	875
DESOLATOR	875
DREAM WARRIOR	875
ECHELON (*)	875
ELIMINATOR (*)	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GRYZOR	875
GOLF CONSTRUCTION SET	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLAS WARS	875
HOPPIN MAD	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR II (*)	875
INSIDE OUTING	875
INTENSITY (*)	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAIL ORDER MONSTER	875
MARAUDER	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MOTOR MASSACRE (*)	875
NEBULUS	875
NETHER WERE (*)	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX (*)	875
ONE ON ONE	875
OVERLANDER	875
PHM PEGASUS	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PUB GAMES	875
RASTAN	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER (*)	875
ROAD BLASTERS	875
ROADWARS	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	875
SHOT OUT (*)	875
STREET BASKETBALL	875
TAI-PAN	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECNO COF (*)	875
TETRIS	875
THE FURY	875
THUNDERCATS	875
TIGER ROAD (*)	875
TRANTOR	875
TRAP DOOR II	875
TYPHOON (*)	875
VICTORY ROAD (*)	875
VINDICATOR	875
WATER POLO	875
WESTER GAMES	875
WHERE TIME STOOD STILL (*)	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
X-15	875
19 (*)	1.200
1942	1.200
BANKONG KNIGHT	1.200
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
NIGHT RAIDERS (*)	1.200
OUT RUN	1.200
PETER BEARDLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
THE LAST NINJA	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GAME SET AND MATCH	2.750
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500
AIRBORNE RANGE	3.900
PROJECT STEALTH FIGHTER	3.900

PC

	P.V.P.
ELECTRIC PHONE	875
AJEDREZ	975
BOB MORANE 1: CHEVALERIE	975
BOB MORANE 2: JUNGLE	975
BOB MORANE 2: SCIENCIE FICTION	975
CITY WAR	975
EDEN BLUES	975
ELECTIC DESK	975
ELECTIC MAIL	975
ELECTIC CALC	975
ELECTRIC WRITE	975
GATO	975
GEOGRAFIA DE ESPAÑA I	975
GHOST MAN	975
KEGABRIX	975
KUBERT	975
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	975
PROHIBITION	975
BOB MORANE 4: OCEANO	1.650
BOBBLE GHOST	1.650
BOBO	1.650
CHAMONIX CHALLENGE	1.650
CRASH GARRET	1.650
FASST/TURBO ASSEMBLER	1.650
GIGN	1.650
IZNOGOUD	1.650
LAS 8 CONQUISTAS DE ARMORIK	1.650
L'AFFAIRE	1.650
PERSONAL FINANCIAL	1.650
SIDEWALK (RENAUD)	1.650
VERA CRUZ	1.650
ARTICFOX	1.900
CHESSMASTER 2.000	1.900
CHUCK YEAGER'S AFT SIMULATOR	1.900
DON QUIJOTE	1.900
JB SQUASH	1.900
LORDS CONQUEST	1.900
MARBLE MADNESS	1.900
METROPOLIS	1.900
MINI PUTT	1.900
ONE ON ONE	1.900
PINBALL CONSTRUCTION SET	1.900
ROCKFORD	1.900
STARGLIDER	1.900
TEST DRIVE	1.900
WORLD TOUR GOLF	1.900
ABADIA DEL CRIMEN	1.990
FRANK BRUNO'S BOXING	1.990
GOODY	1.990
LAST MISSION	1.990
LIVINGTONE SUPONGO	1.990
ORMUZ	1.990
SABOTEUR II	1.990
TETRIS	1.990
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
SDI	2.850
THREE STOOGES	2.850
CARVALHO	3.000
ELECTIC BASE	3.500
ELECTIC VIDEO	3.500
INVERSION BURSATIL	3.500
UTILITY DISK	3.500

AMIGA

	P.V.P.
GATO	1.650
BLASTABALL	1.900
FEUD	1.900
KIKSTAR II	1.900
NINJA MISSION	1.900
SIDEWIDER	1.900
BEYOND THE ICE PALACE	1.990
BLACK LAMP	1.990
BOMB JACK	1.990
BUGGY BOY	1.990
PANDORA	1.990
RETURN TO GENESIS	1.990
TETRIS	1.990
WHIRLIGIG	1.990
AAARG!	2.500
ARTICFOX	2.500
CHESSMASTER 2.000	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA 1	2.500
MARBLE MADNESS	2.500
ROADWARS	2.500
SKYFOX	2.500
STARGLIDER	2.500
TEST DRIVE	2.500
XENON	2.500
BERMUDA PROJET	2.850
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DUNGEONS MASTER	2.850
KING OF CHICAGO	2.850
SDI	2.850
THREE STOOGES	2.850
BOBO	2.850
SIMBAD	3.900

ATARI ST

	P.V.P.
GATO	1.650
NINJA	1.900
POOL	1.900
BATTLE SHIP'S	1.990
BUBBLE BOBBLE	1.990
BUGGY BOY	1.990
IKARI WARRIORS	1.990
PANDORA	1.990
RETURN TO GENESIS	1.990
STAR TRECK	1.990
TETRIS	1.990
THUNDERCATS	1.990
VIRUS	1.990
WHIRLIGIG	1.990
CHESSMASTER 2.000	2.500
MARBLE MADNESS	2.500
ROOCKFORD	2.500
SENTINEL	2.500
SKYFOX	2.500
TEST DRIVE	2.500
XENON	2.500
BERMUDA PROJET	2.850
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
SDI	2.850
BOBO	3.500
BUBBLE GHOST	3.500
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	3.500
SPIDERT	3.500

PCW

	P.V.P.
ALTA TENSION	3.500
BATMAN	3.500
BOB WINNER	3.500
FAIRLIGHT II	3.500
FRANK BRUNO'S BOXING	3.500
HEAD OVER HEELS	3.500
MATCH DAY II	3.500
STARGLIDER	3.500
TETRIS	3.500
COLOSSUS 4 CHESS	3.800
SNOOKER (BILLAR AMERICANO)	4.200

SUN STICK

	P.V.P.
PISTOLA	8.900
MIKE GUNNER	1.200
MIKE GUNNER DISK	1.700

COMMODORE COMPLEMENTOS

	P.V.P.
RESET PARA POKEAR (PORT)	1.500
INTERFACE COPIADOR SIN FUENTE	2.900
COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
TRANSTAPE	6.500
FREEZE MACHINE	7.900
THE FINAL CARTRIDGE III	9.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS

	P.V.P.
CABLE AUDIO 6128	1.200
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK	1.500
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
LAPIZ OPTICO	4.475
SINTETIZADOR DE VOZ	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	16.500
UNIDAD DISCO	25.000

SPECTRUM COMPLEMENTOS

	P.V.P.
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 + 3	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900
MULTIFACE III SIN PORT EXPANSI	10.500
CASSETTE EUROMATIC	4.900
MULTIFACE III CON PORT EXPAN.	11.500
CABLE AUDIO + 3	1.200

ATARI ST EQUIPOS

	P.V.P.
ATARI 520 ST	79.000
ATARI 1040 ST	129.000

JUEGOS DE REGALO

COMMODORE AMIGA

	P.V.P.
AMIGA 500 GRATIS 20 PROGRAMAS	105.000

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

(*) LANZAMIENTO DURANTE EL MES DE NOVIEMBRE

GRATIS

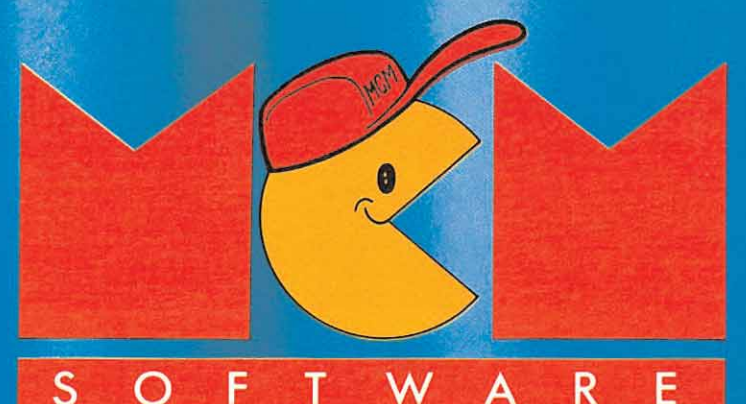
CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS O UN RELOJ DIGITAL

SPECTRUM	AMSTRAD	MSX	COMMODORE
ALIEN MAZE	KETTLE	MAL ATTACK	BITMANIA
FRUIT MACHINE	CHOPPED SQUAD	DRUM	COUNTDOWN TO MELTDOW
JUNPING JACK	ARABIAN NIGHT	ZANAC	JUNGLE STORY

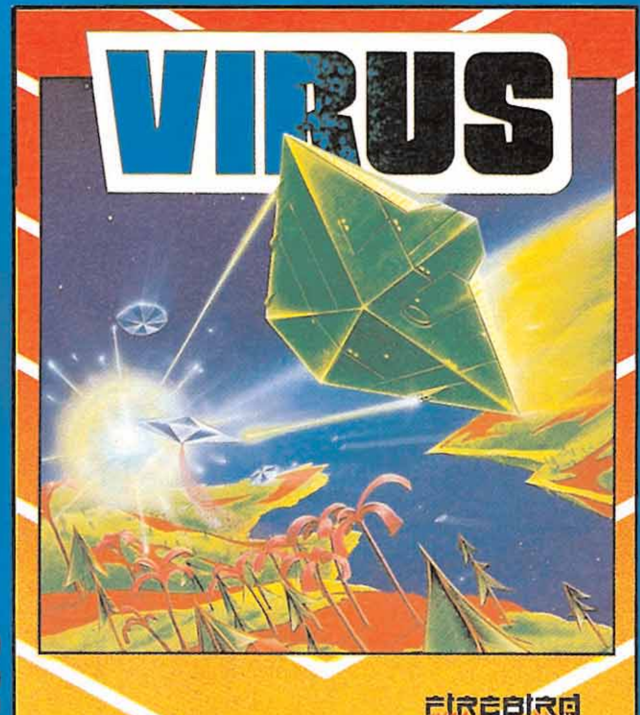
SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCION COMPLETA ______
POBLACION ______ C.P. ______
TELEFONO ______
FORMA DE PAGO ______
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
TITULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVIO	200
	TOTAL	

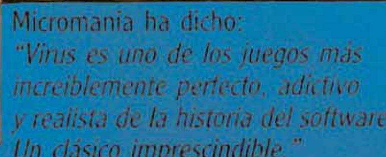


conecta con la aventura

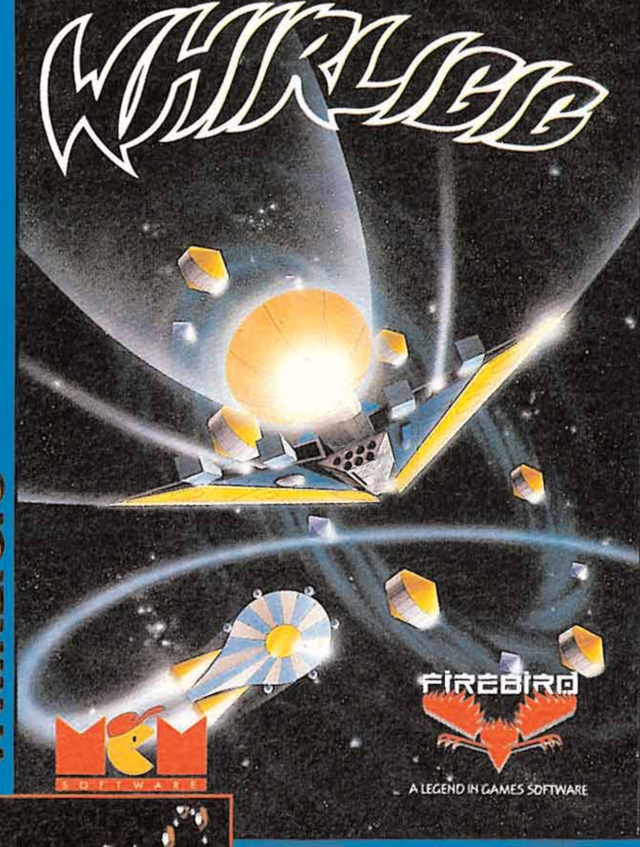


VIRUS



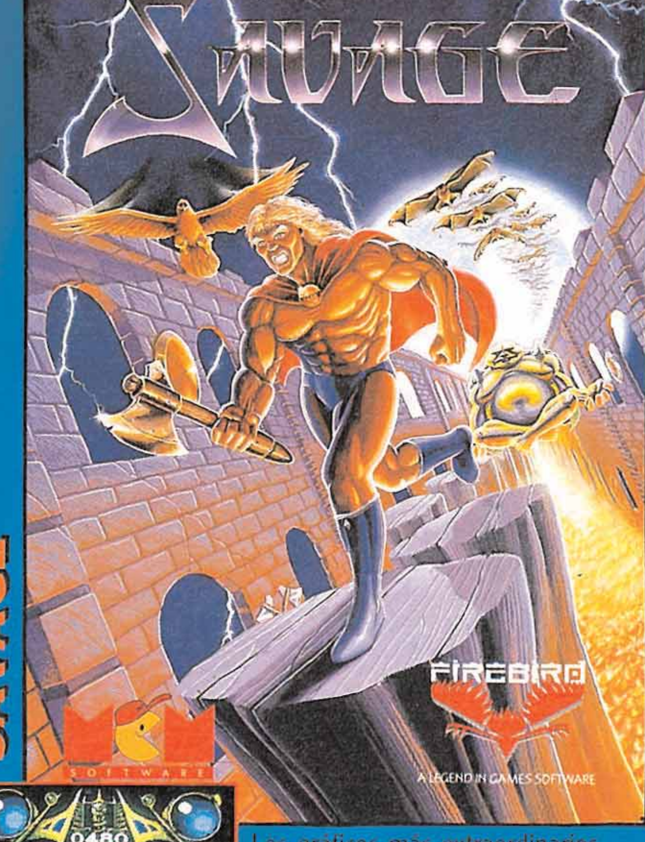


Micromanía ha dicho:
"Virus es uno de los juegos más increiblemente perfecto, adictivo y realista de la historia del software. Un clásico imprescindible."



WHIRLIGIG

Una nueva nave ha sido creada para recorrer el espacio. Una acción en tres dimensiones, con unos movimientos soberbiamente logrados.



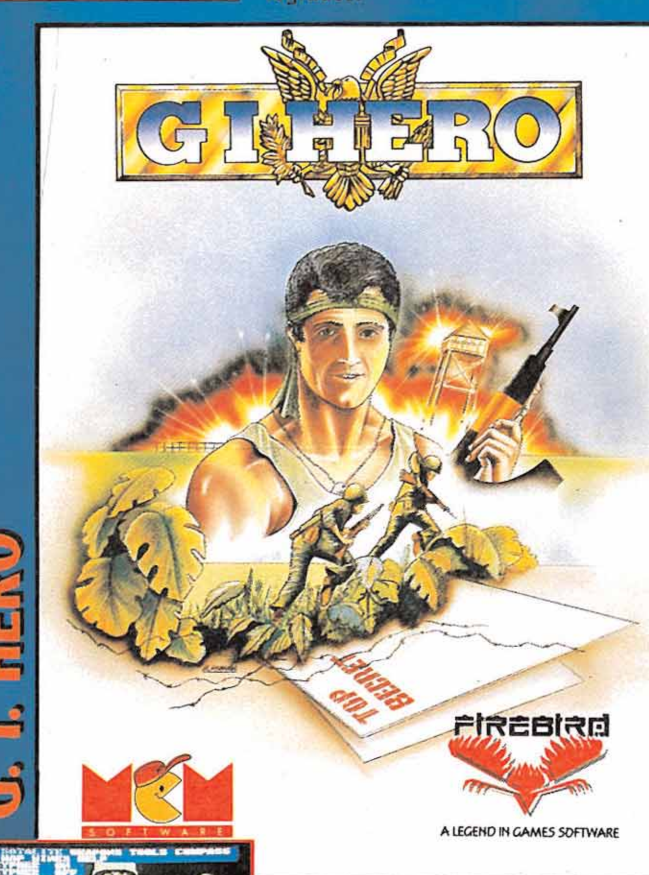
SAVAGE

Los gráficos más extraordinarios que hayas podido ver en tu ordenador. Un juego que te mantendrá en vilo. Pon a prueba tu rapidez de reflejos.



INTENSITY

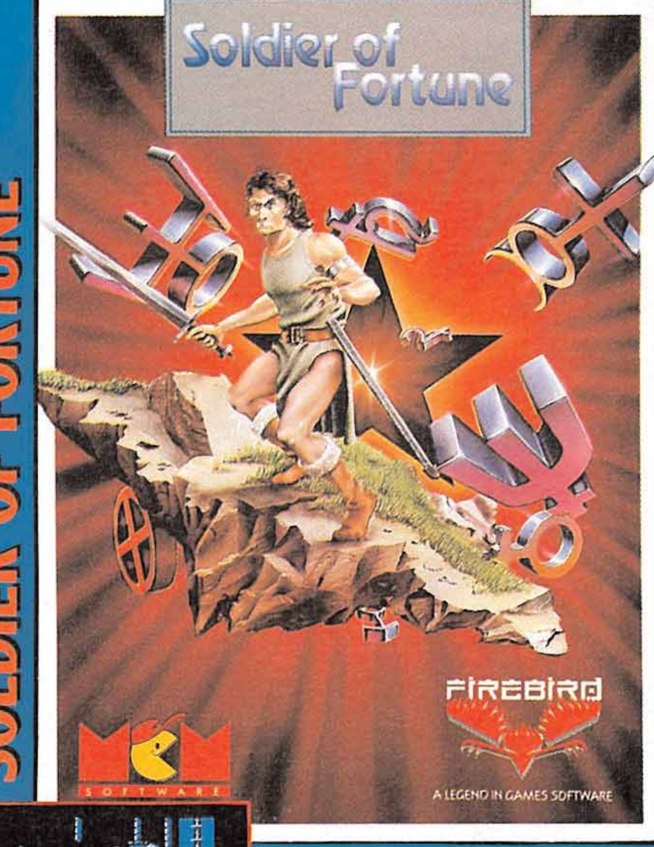
El autor de URIDIUM nos trae ahora este nuevo éxito.



G. I. HERO

Una misión suicida que sólo esta máquina humana puede ejecutar. G. I. HERO un juego acongojante.





Una ciudad se estremece ante el horror que contemplan sus habitantes. Sus calles están invadidas de seres diabólicos. Sólo Soldier of Fortune puede ayudarles. Atrévete...



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

MCM
C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13





WORLD DARTS

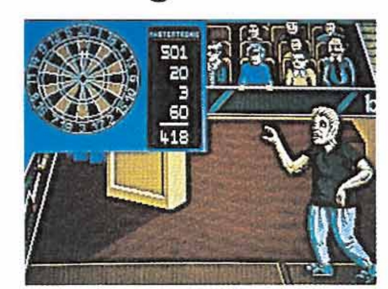
Deporte a la usanza inglesa

Mastertronic

Uno de los deportes de salón que cuenta con más arraigo en los países anglosajones es el de los dardos, que junto con el snooker, una espectacular variedad del billar, ocupa en gran parte el tiempo que los súbditos de dichas latitudes pasan en sus tradicionales pubs.

Y tal como era de esperar esta popularidad no ha pasado desapercibida a las compañías de software, en este caso a Mastertronic, que nos presenta «World darts», conversión a las máquinas de 16 bits de «180», el simulador que basado en este deporte apareciera hace ya algún tiempo para los ordenadores de 8 bits.

Como probablemente la mayoría de vosotros desconozcáis las reglas de este deporte, —no creáis que todo consiste en lanzar dardos a la diana sin ton ni son— vamos a intentar explicároslas someramente. La diana es un círculo dividido en 20 sectores, cada uno de los cuales tiene un valor numérico que va de uno a veinte puntos. A su vez ésta lleva incorporados dos anillos concéntricos: el de los dobles y el de los triples. En estos sectores se dobla o se triplica respectivamente el valor de la tirada. También en el centro existe una pequeña diana rodeada por un círculo. La puntuación por acertar en la diana es de 50 puntos mientras que si lo hacemos en el círculo que la rodea obtendremos 25 puntos.



El programa nos informa de nuestra puntuación, de la de nuestro oponente, e incluso nos aconseja sobre futuras tiradas.

El objetivo del juego consiste en alcanzar la cifra exacta de 501 puntos, teniendo en cuenta que la última tirada que realicemos tiene que ser un doble. Los turnos de cada jugador están compuestos por tres tiradas; la máxima puntuación que se puede conseguir en un turno son 180 puntos que corresponden a tres triples veintes.

Esto en cuanto se refiere a las reglas de juego, porque en cuanto al manejo del programa éste se realiza mediante el control de una mano que podemos mover a lo largo de la pantalla, para arrojar el dardo en el momento que consideremos oportuno. El programa nos informará en todo momento de nuestra puntuación, de la de nuestro oponente e incluso nos aconsejará la próxima tirada que nos conviene realizar.

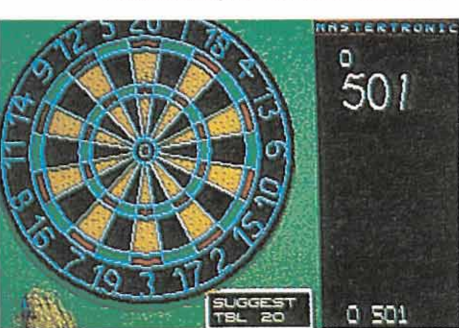
El juego incluye opciones para participar uno o dos jugadores. En la primera de ellas tomaremos parte en un campeonato en el que deberemos enfrentarnos contra ocho adversarios manejados por el ordenador; en la segunda disputaremos directamente la final contra el otro jugador.

«World darts» es un programa que sin llegar a ser brillante sí está correctamente realizado a todos los niveles —gráficos, movimientos y sonido— aunque destaque muy especialmente en lo que es el plato fuerte de la mayoría de los simuladores deportivos: su alto grado de adicción.

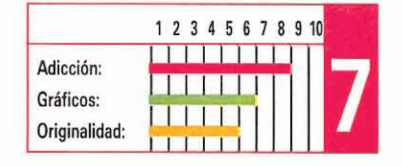
J.E.B.



La diana es un círculo dividido en 20 sectores, con su valor numérico.



El objetivo es alcanzar 501 puntos, en las tres tiradas de que disponemos.



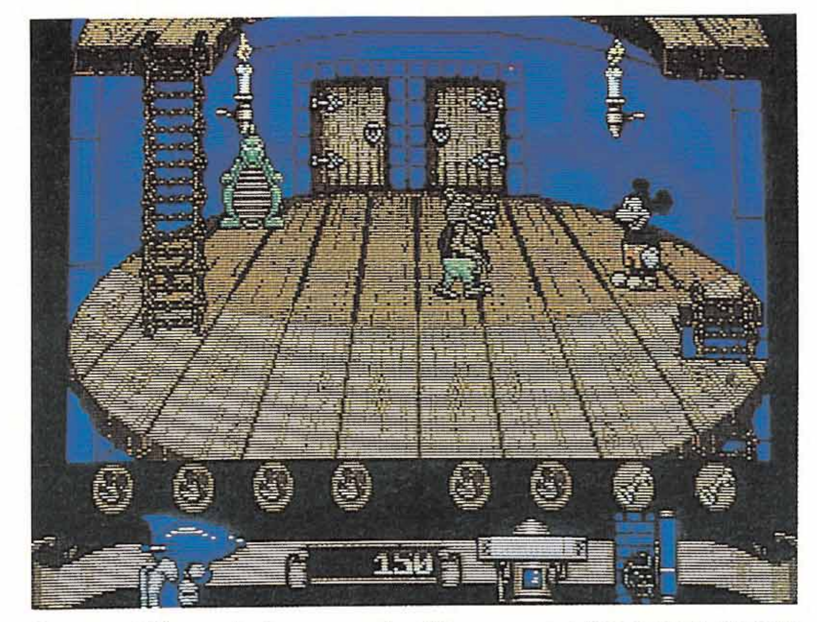
MICKEY MOUSE

El ratón más famoso de todos los tiempos

Gremlin

Muchos han sido ya los personajes famosos que han desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores, pero probablemente pocos de ellos pueden presumir de la popularidad y longevidad —recientemente celebró su cincuenta aniversario— de un personaje tan entrañable como el ratón Mickey, el personaje que en su día creara Walt Disney para gozo de pequeños y no tan pequeños.

Abordar la tarea de trasladar a tan ilustre ratón a las pantallas de nuestros ordenadores sin restarle un ápice de su encanto era algo que parecía difícil de conseguir; sin embargo Gremlin Graphics, la autora del juego, no solo lo ha conseguido, sino que ha creado un programa que incluso nos atreveríamos a decir que no hubiera necesitado el respaldo del nombre que le da título para conseguir convertirse en un auténtico éxito.



Nuestra misión es adentrarnos en el castillo y recuperar los cuatro trozos que componen la varita mágica de Merlín, escondidos en el último piso de las torres.

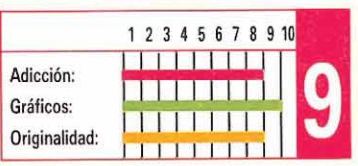
En él encontramos a nuestro amigo Mickey inmerso en una crítica situación; el Rey de los Ogros, acérrimo enemigo del reino de Disneylandia, se ha apoderado de la varita mágica de Merlín el mago, y tras descifrar sus códigos mágicos ha lanzado un hechizo que ha sumido al antaño colorista y mágico mundo de Disney en la sombra y la desgracia. Por último, y como guinda de su maléfica obra, ha partido la varita en cuatro trozos que ha escondido en el último piso de cada una de las cuatro torres que guardan su castillo. Si Mickey no es capaz de recuperar los fragmentos de la varita para recomponerla, el mundo de Disney quedará envuelto en las tinieblas por siempre jamás.



Nuestra misión consistirá por tanto en adentrarnos en el castillo y recuperar las cuatro partes de la varita, cosa que como os estaréis imaginando es bastante más fácil de decir que de realizar; los trozos de varita se encuentran siempre en el último piso de las torres, escondidos tras una puerta que no se abrirá hasta que no hayamos conseguido cerrar el resto de las puertas de la torre. Para ello deberemos atravesarlas —algunos enemigos al morir dejan diversos objetos entre los cuales se encuentran llaves— y una vez en su interior culminar con éxito uno de los cuatro posibles sub-juegos con que nos podremos encontrar: el laberinto, la máquina de burbujas, la sala de tuberías y la sala de los grifos. Si lo conseguimos la puerta quedará cerrada, lo cual una vez realizado con cada una de las puertas de la torre nos facilitará el acceso hacia el fragmento de varita y hacia la siguiente torre.

Ésta es la sencilla pero adictiva mecánica de un juego realmente brillante, que si ya destacó por su calidad en anteriores versiones, ha visto cómo ésta ha sido aumentada gracias a las mayores posibilidades gráficas del Atari St, lo cual unido a la popularidad y encanto del personaje que lo protagoniza hace que «Mickey Mouse» sea uno de los títulos más atractivos y recomendables aparecidos en los últimos tiempos.

J.E.B.



SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

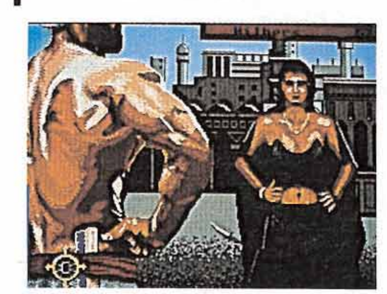
Una nueva super-producción

Cinemaware

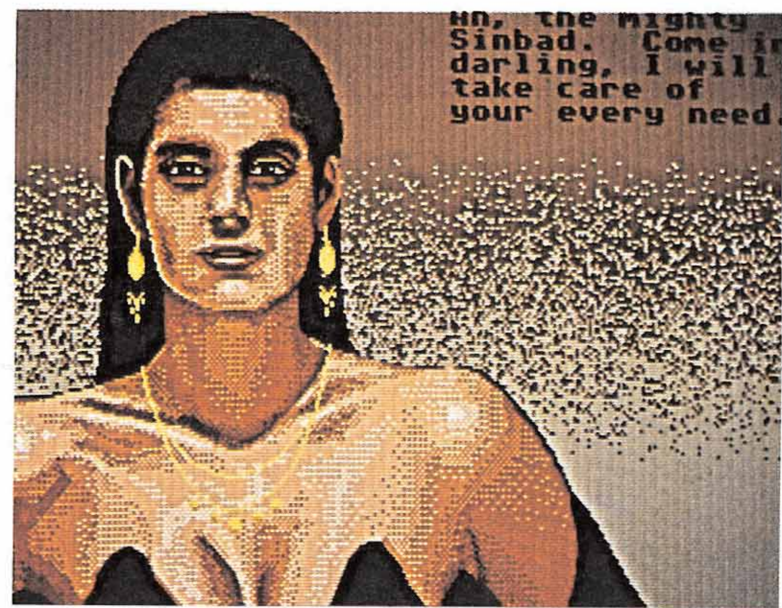
Pese a que la popularidad de la compañía americana Cinemaware está restringida a un sector muy pequeño de usuarios, en concreto a quienes dispongan de ordenadores de 16 bits, poco a poco su nombre comienza a resonar con más fuerza gracias al nivel de calidad conseguido en sus últimas producciones.

El título que hoy nos ocupa —Sinbad—, mantiene la misma técnica de sus predecesores: Defender of the Crown, SDI, etc., combinando partes características de los juegos de estrategia con el más puro estilo arcade.

La historia brevemente es la siguiente: el anciano califa de la legendaria ciudad de Damaron, debido a las rivalidades por su sucesión en el trono, ha sido víctima de un hechizo que le ha transformado en halcón. Su hija, la princesa Sylphani acude, entonces, a un antiguo amigo, Sinbad, para que le ayude a liberar a su padre. Aquí es donde empieza nuestra participación en la aventura, asumiendo el papel de Sinbad. Desde este momento tendremos que proteger el reino de Damaron de las fuerzas del príncipe Black, que intenta apoderarse del trono y además encontrar la forma de romper el conjuro que cayó sobre el califa.



Sinbad mantiene las mismas técnicas que sus predecesores, como Defender of the Crown.



El manejo del juego se realiza en su mayor parte a través del sistema de iconos.



Algunas fases de arcade contribuyen a aumentar el interés del programa.



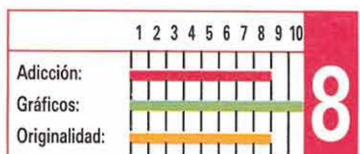
El aspecto gráfico es insuperable, con decenas de decorados diferentes perfectamente ambientados.

El sistema de juego se basa, casi en la totalidad del desarrollo, en la elección de las acciones que deseemos realizar a través de los iconos que aparecen en pantalla, aunque también tendremos ocasión, en algunos momentos, de manejar al personaje como si de un arcade se tratara, luchando con la espada, disparando flechas, arrojando piedras con una honda a los cíclopes, etc.

El aspecto gráfico del juego es inmejorable, con decenas de decorados distintos y una calidad que presenta cada escena con un gran realismo, gracias también a la fabulosa banda sonora.

En definitiva, y como advierte el dicho, una imagen vale más que mil palabras; jugar para creer.

M.J.B.





DAN DARE
PILOTO DEL FUTURO
DAN DARE II
MEKON'S REVENGE
COLECCION
DAN DARE I+II
LA VENGANZA DE MEKON
PILOTO DEL FUTURO
"SOLO TU, DAN, PUEDES SALVAR LA TIERRA". LO QUE EMPEZO SIENDO UNA MISION SENCILLA SE HA COMPLICADO. LOS MEKON HAN PERFECCIONADO SU ARMAMENTO Y AHORA PARECEN INDESTRUCTIBLES. EL DESTRUIR SU NAVE NODRIZA SE HA CONVERTIDO EN UN ASUNTO CONTRA RELOJ. NO HAY TIEMPO QUE PERDER SUMERGETE EN EL MUNDO DE AVENTURAS Y EMOCIONES DE DAN DARE. CON ESTA ESTUPENDA OFERTA TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE VIVIR CON TU PERSONAJE FAVORITO TODAS SUS AVENTURAS. Y EN UN SOLO PACK.
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, 875 Pts. AMSTRAD DISCO, 1.750 Pts.
¡ROMPIENDO!
PRESENTS
Barbarian
MELBOURNE HOUSE
Barbarian
¿LO HAS PENSADO BIEN? ¿ESTAS SEGURO DE QUERER LA CORONA DEL REINO? EL PRECIO QUE PAGUES POR ELLA PUEDE SER MUY ALTO. SI FALLAS VIVIRAS EN PERPETUO TERROR EL RESTO DE TUS DIAS. TIENES TODAS LAS ARMAS EN TU MANO, PERO ¿TENDRAS VALOR PARA UTILIZARLAS? EXPLORA CON BARBARIAN EL HOSTIL MUNDO MEDIEVAL CON EL SISTEMA DE MOVIMIENTO DIRECCIONAL DE ICONOS QUE DOTA AL JUEGO DE GRAN ADICTIVIDAD. BARBARIAN ES UNA ENCONADA LUCHA ENTRE EL SER HUMANO Y EL ANCESTRAL DRAGON.
SPECTRUM, COMMODORE, 875 Pts. AMSTRAD DISCO, 1.750 Pts.
VAMPIRE'S EMPIRE
LOS VAMPIROS SON SERES QUE NO SE CORTAN NI UN PELIN CUANDO TIENEN HAMBRE. NO ATIENDEN NI A MODALES NI A MANERAS. A VECES, NI AL AJO. POR ESO, ¡VIGILA LA NOCHE, VIGILA TUS ARTERIAS! ¡ELLOS ESTAN AHI!
SPECTRUM, COMMODORE, 875 Pts. ATARI ST, AMIGA, 2.500 Pts.
MAGIC BYTES
DRO SOFT
C./FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11



ELITE

Todo un clásico del software

Firebird

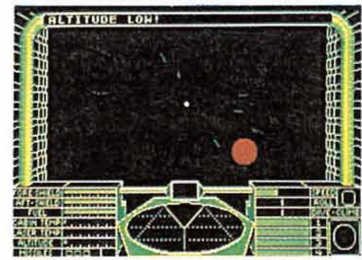
Una de las mayores fuentes de inspiración de que se están nutriendo las compañías de software a la hora de editar nuevos títulos para los ordenadores PC y compatibles es la de recurrir a la conversión de antiguos programas de éxito.

En este caso le toca el turno a «Elite», uno de los juegos que mayor fama y prestigio ha cosechado dentro del mundo de la programación.

Ello se debe a que «Elite», más que un juego, es una pequeña aventura en la que nosotros, interpretando el papel de un modesto piloto de una nave de comercio, deberemos intentar convertirnos en los auténticos amos del universo, para lo cual disponemos únicamente de nuestra sabiduría y habilidad tanto en el comercio como en el resto de las situaciones a las que deberemos hacer frente en nuestra travesía de galaxia en galaxia.

Además, lógicamente, esta versión para Pc's y compatibles mejora en mucho todo aquello que en versiones anteriores ya resultó ser francamente bueno, destacando especialmente la mayor calidad gráfica.

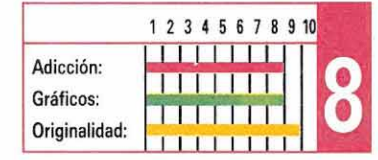
Evidentemente, «Elite»

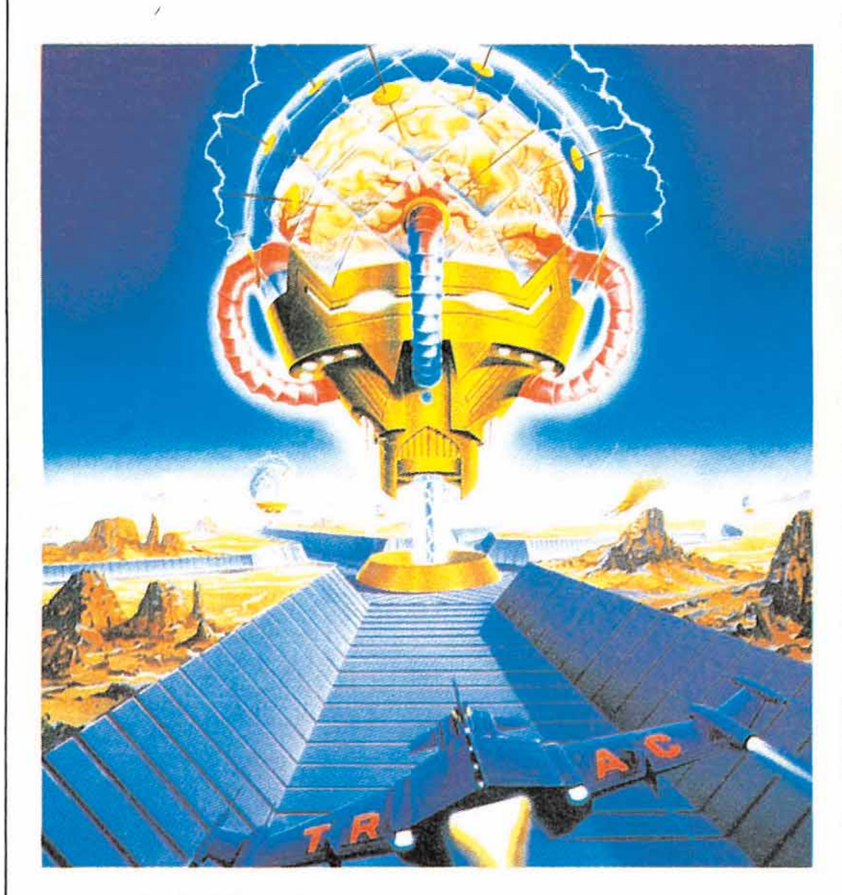


Elite es una curiosa mezcla de arcade, simulador y estrategia.

dejará mucho que desear a todos aquellos fanáticos de los arcades trepidantes en los que toda nuestra preocupación es disparar, disparar y disparar, pero para todos los demás creemos sinceramente que «Elite» pasará a convertirse en un juego prácticamente imprescindible.

J.E.B.





TRACKER

Original y adictivo

Rainbird

¡Sonríe a la cámara, estás en televisión!

Lo has logrado, estás en el programa de mayor audiencia de la galaxia. Esa noche eres tú la estrella.

Focos resplandecientes dañan tus ojos mientras el ojo impasible e impersonal de la cámara te enfoca y engulle. Parece como si vivieras un sueño... ¿O será una pesadilla?

Muchos años atrás existieron gladiadores que luchaban por su vida. Ahora, cinco milenios después renace ese espectáculo.

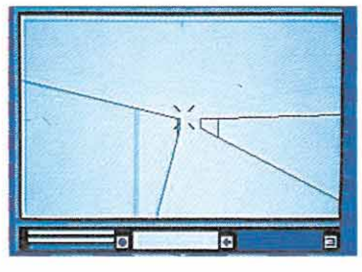
Tienes que luchar contra una máquina inteligente. Tu lucha cuenta con el aliciente de que si ganas serás el primero en la historia en lograr tal proeza (¿será eso un aliciente?).

Millones de personas te observan. Tienes que pensar fríamente cada movimiento que realices, tener calma y plantearte estrategias a seguir, ya que tu enemigo no te perdonará ningún fallo.

Te preparas para el combate. Un grito te despierta de tu concentración. ¡Ha comenzado el show!... La única pregunta es cuánto durará...

«Tracker» es la última producción de Rainbird, compañía de muy buena fama en el mundillo informático por la calidad de sus programas.

Éste, manteniendo el nivel, está cuidado hasta en sus últimos detalles. Viene en una caja de excelente presentación, acom-



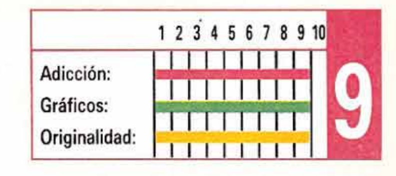
Tracker es una futurista y original versión de los juegos de lucha.

pañado de un extenso manual de instrucciones, un póster, un cartón con el teclado del IBM y las teclas del juego y una interesante novela (costumbre de la casa). La pega es que viene todo en inglés, pero con un diccionario y atención se desvanece este problema.

Los gráficos son en 3D (acordémonos del Star Glider), y trae la interesante posibilidad de utilizar gráficos sólidos (aunque es sólo conveniente cuando se tiene un microprocesador de 8 Mhz o más). Además tiene muchas más opciones tales como redefinir las teclas, quitar el sonido, cargar y grabar la partida en cualquier momento, cambios en la paleta de color, uso de ratón, etc.

No se puede pedir más.

J.S.F.



DARK CASTLE

Espectacular presentación

Mirror Soft

«La mirada pendiente en el puente levadizo del tenebroso y oscuro castillo de la colina. Tu único pensamiento es encontrar al Caballero Negro que se oculta en una de las cuarenta habitaciones del lúgubre castillo. Sólo cuentas con unas piedras que llevas en el bolsillo para hacer frente a los innumerables enemigos que seguro aguardan tu llegada con impaciencia. También llevas unos elixires que te librarán de las mordeduras diabólicas de los vampiros, ratas y otros seres.

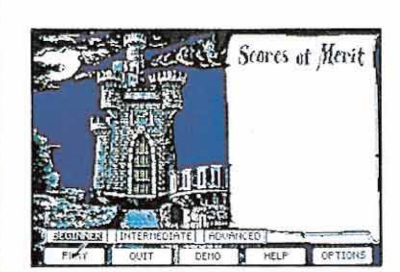
Por el camino podrás lograr otras botellas de elixires y otras armas que quién sabe si pertenecieron a otros predecesores tuyos en la tarea de acabar con el Caballero Negro.

Sabes que tienes pocas probabilidades de escapar del castillo endiablado con vida, pero confías en tu habilidad tirando piedras y tu agilidad.

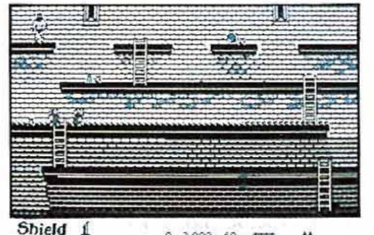
De ti depende el fin de la maldición del Caballero Negro...»

Este es el argumento de esta producción para PC de Mirrorsoft. Lo que primero nos llama la atención al leer las instrucciones es lo completo del programa al pensar en todos los usuarios: Hay opciones de teclado, joystick o ratón; tarjeta gráfica Hércules, CGA y EGA. Además permite eliminar el sonido durante el juego.

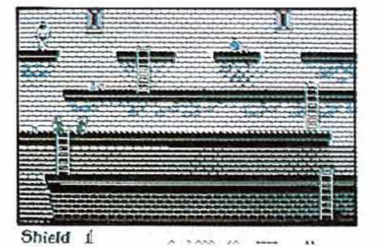
El programa ha cuidado mucho la presentación. La pantalla previa a las opciones nos sitúa en el argumento



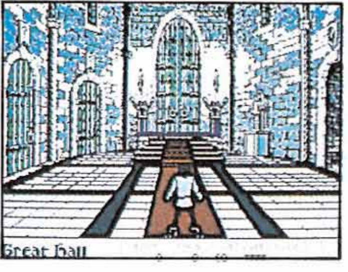
Nuestro objetivo es acabar con el Caballero Negro escondido en una de las salas del castillo encantado.



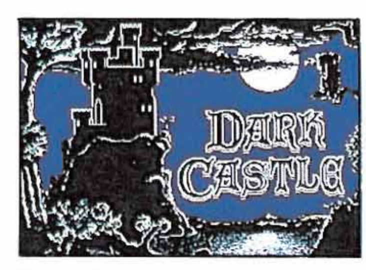
La versión de Pc es con diferencia la mejor de cuantas se han realizado.



Los gráficos, pese a su pequeño tamaño, están bien realizados.



El programa se adapta a tres tarjetas gráficas diferentes.



El sonido es adecuado en todo el juego pero en la pantalla de presentación roza lo espectacular.

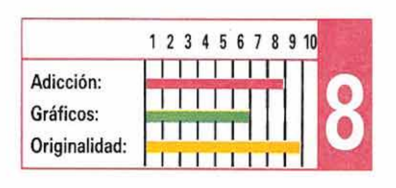
(un castillo terrorífico con su tormenta incluida).

Otro aspecto destacable es el sonido. En la pantalla que antecede a las opciones se escuchan rayos y una música digitalizada; con gritos también digitalizados.

En cuanto a los gráficos, están muy bien realizados. Lo que falla es el tamaño, ya que son muy pequeños en el desarrollo del juego, perdiendo resolución.

La única pega es que debido a la gran cantidad de sonidos, gráficos y programación, ocupa dos discos, y si sólo dispones de una unidad tendrás que cambiar de vez en cuando de disco, lo que es bastante molesto. Dark Castle es un programa muy recomendable en su versión PC, que al principio nos puede desesperar por lo dificultoso del movimiento de nuestro personaje, pero que una vez cogido el «truquillo» a los controles nos hará pasar tardes entretenidas, visitando las terroríficas salas de este castillo medieval.

J.S.F.





STRIKE FORCE HARRIER

Realismo ante todo

Mirrorsoft

Aunque con un año de diferencia desde que aparecieron las primeras versiones para los ordenadores de ocho bits de este clásico dentro del mundo de la simulación, por fin Mirrorsoft ha decidido realizar su conversión para Commodore Amiga.

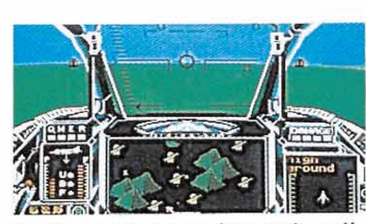
Como seguramente ya habréis deducido por la claridad del título, esta simulación nos permite controlar un Harrier, aparato muy conocido por su peculiaridad de aterrizar verticalmente el juego alcanza en algunos momentos un gran realismo, apoyado por el completo manual de instrucciones que incluso habla de la incorporación de instrumentos que serán añadidos a los futuros modelos, que no explican detalladamente por «razones de seguridad».

También era inevitable suponer la aparición de un elevadísimo número de controles, norma habitual dentro del género, para manejar el completo instrumental. Si bien esto aporta un mayor realismo al programa, también aumenta considerablemente la dificultad llegando incluso a desanimar a los usuarios menos predispuestos a pasar varias horas frente a la pantalla, antes de conseguir unos resultados mínimamente dignos.

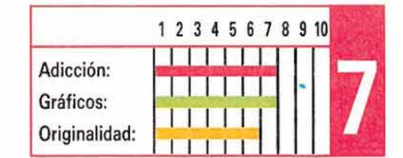
El nivel de la conversión es bueno, aunque tampoco sorprenderá gráficamente, y sí se echa en falta una mayor velocidad en la acción que aumentaría su interés.

Aunque es recomendable no rendirse en las primeras partidas, e intentar aprender a controlar el avión para poco a poco ir avanzando en el desarrollo de la misión, su complejidad de manejo le hace perder gran parte de su interés y a menos que seáis unos incondicionales de los simuladores, «Strike Force Harrier» no dejará de ser «otro de esos programas tan aburridos y complicados».

Una buena ocasión para abordar el complejo mundo de los simuladores, ayudados por las hojas de controles y el extenso manual, que incluye tácticas de combate en vuelo, que adquiriremos con el juego. Nunca es tarde para intentarlo. *J.S.F.*



El número de controles es elevadísimo como es habitual dentro del género.



OBLITERATOR

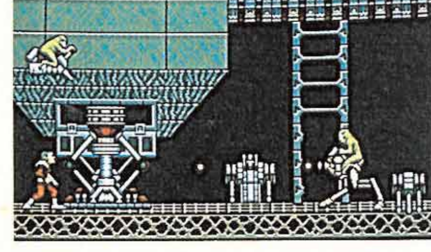
La perfección como emblema

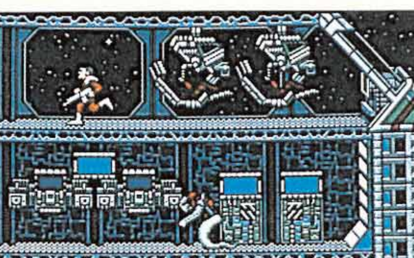
Psygnosis

Psygnosis es el nombre de una compañía prácticamente desconocida en nuestro país, hecho que tiene probablemente su explicación en que hasta hace muy poco producían sus títulos única y exclusivamente para las máquinas de 16 bits. Pero sin embargo fuera de nuestras fronteras es reconocida como una de las compañías más prestigiosas del momento debido a la increíble calidad de todos y cada uno de sus títulos.

Éstos, entre los que se incluyen nombres como «Terrorpods», «Arena», «Brataccas» o «Barbarian» —no confundir con el de Palace—, se caracterizan por incluir desde una cuidadísima presentación hasta unos gráficos de antología, pasando por excelentes sonidos digitalizados o atractivos argumentos.

«Obliterator», el programa que nos ocupa, no es una excepción a esta norma, pues empezando por el excelente diseño de su caja, la inclusión de un fantástico poster y un detallado ma-





Asumimos el papel de Drak, un androide, entrenado para enfrentarse a situaciones difíciles. Su misión es recorrer la nave alienígena y destruirla.

nual de instrucciones, y continuando por cada uno de los detalles del propio programa, no encontraremos en todo ello sino perfección y calidad por doquier.

En «Obliterator» nos trasladaremos a un lejano futuro en el que encontramos a nuestro planeta en una delicada situación... Una extraña nave, procedente del vasto espacio exterior, ha penetrado a través de las defensas exteriores de la Tierra —supuestamente inexpugnables— dejando a la humanidad completamente indefensa frente a sus pretensiones.

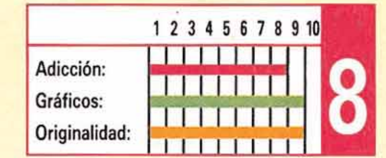
Tan solo queda una esperanza para nuestro planeta: Drak, el último de los Obliterators, una sofisticada raza de androides diseñada para hacer frente a las situaciones más peligrosas.

Como os podeis imaginar nuestra misión va a consistir en asumir el papel de Drak para infiltrarnos en el interior de la nave alienígena y destruirla antes de que sea demasiado tarde. Nuestros problemas empezarán cuando descubramos, una vez dentro de la nave, que ésta es en realidad un gigantesco complejo laberíntico formado por estructuras metálicas donde los aliens campan a sus anchas y las trampas abundan.

El otro problema que encontraremos será aprender a controlar el complejo sistema de manejo de nuestro personaje, que se realiza a través de una serie de iconos que corresponden a ciertas acciones. Al posicionar el cursor sobre un icono y pulsar el botón del ratón el personaje efectuará la acción correspondiente. Éste tal vez sea el único defecto que se le puede achacar a «Obliterator», pues ralentiza y complica en gran parte nuestros movimientos.

Por lo demás, gráficos soberbios, exquisitas pantallas de presentación, todo tipo de efectos, maravillosos sonidos y todos los requisitos que se le pueden pedir a un juego para considerarlo un auténtico clásico... y una pequeña obra de arte.

J.E.B.



BLACK LAMP

La lámpara de Allegoría

Firebird

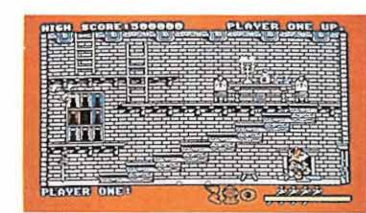
Aparece la versión para Amiga de este conocidísimo programa de la casa Firebird.

Tú asumes el papel de Jolly Jack, bufón de la corte de Allegoría, que está inmerso en una misión (suicida dirían muchos) cuyo premio es la mano de la princesa Griselda (hija del rey Maxim).

Tienes que recuperar las lámparas negras que están en poder de los malévolos dragones (y es que la mala fama se la ganan a pulso).

Además de los dragones, tendrás que hacer frente a una larga lista de diabólicos seres tales como brujas, gobblins, trolls, ogros, etc.

Cuando jugamos al Black Lamp apreciamos su buena realización, pero nos queda una sensación de «podrían haberlo hecho mucho mejor...». Así, los gráficos



Nuestro objetivo es recuperar las nueve lámparas negras que están en poder del dragón.



Los gráficos están bien realizados, pero resultan demasiado parecidos a la versión de Atari, desaprovechando las mayores posibilidades del Amiga.

están bien realizados, pero no aprovechan totalmente las capacidades del Amiga (son similares a la versión de Atari). El sonido comple su misión, lo cual es poco en un Amiga.



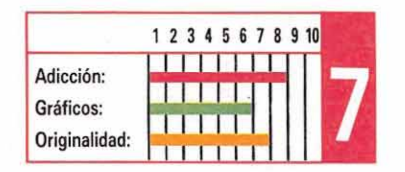
La dificultad es muy elevada resultando casi imposible comcluir el juego con solo cinco vidas.

Un defecto que tiene es el continuo acoso de los enemigos en la pantalla, que nos puede volver locos. El scroll no es «muy fino», los interiores son muy parecidos...

En resumen: Una idea que podían haber desarrollado más y mejor; pero que si no pensamos en lo que podría ser, sino en lo que es nos puede gustar.

¡Ah! ¿Es posible acabar el juego con cinco vidas? (esto va para los programadores).

J.S.F.



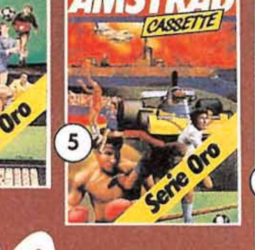
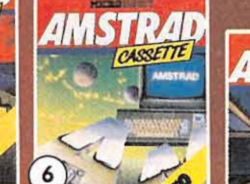
OFERTAS MUY ESPECIALES

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS

AMSTRAD CASSETTE

Serie Oro





10 cintas por sólo 1.800 ptas.









Colección completa 20 cintas: 3.100 ptas.

¡NO TE LAS PIERDAS!









MICRO HOBBY

Pedido mínimo **10 cintas por sólo 1.500 ptas.**

20 cintas por sólo 2.700 ptas.

Colección completa **30 cintas por sólo 3.250 ptas.**

¡NO TE LAS PIERDAS!

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a: *HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 232. 28080 Alcobendas. Madrid*

Deseo recibir en mi domicilio las cintas que a continuación marco con una cruz.

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐

11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐

21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐ 30☐

Al precio de: ☐ **10** cintas: **1.500** ptas.
de **11-19** cintas: a **140** ptas. c/u.
☐ **20** cintas: **2.700 ptas.**
De **21-29**: a **110** ptas. c/u.
☐ La colección completa de **30** cintas: **3.250** ptas.

Esta oferta es sólo válida para España.

Nombre ____ Fecha nacimiento ____
Apellidos ____
Domicilio ____
Localidad ____ Provincia ____
C. Postal ____ Teléfono ____

Formas de pago:
☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. N.º ____
☐ Contra reembolso.
☐ Mediante tarjeta de crédito N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ____
Nombre del titular (si es distinto) ____

Fecha y firma

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a: *HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 232. 28080 Alcobendas. Madrid*

Deseo recibir en mi domicilio las cintas que a continuación marco con una cruz.

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐

11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐

Al precio de:
☐ Colección completa: **3.100** ptas.
☐ 10 cintas: **1.800** ptas.
Cintas unitariamente: **200** ptas.

Esta oferta es sólo válida para España.

Nombre ____ Fecha nacimiento ____
Apellidos ____
Domicilio ____
Localidad ____ Provincia ____
C. Postal ____ Teléfono ____

Formas de pago:
☐ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A. N.º ____
☐ Contra reembolso.
☐ Mediante tarjeta de crédito N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ____
Nombre del titular (si es distinto) ____

Fecha y firma



¡EL UNIVERSO DE LOS VIDEO-JUEGOS, YA TIENE NOMBRE!

¿TE INTERESA UNA TIENDA ESPECIALIZADA DE VERDAD EN EL UNIVERSO DE LOS VIDEO-JUEGOS?

¿TE INTERESA UNA TIENDA QUE TENGA SIEMPRE TODAS LAS NOVEDADES ANTES QUE NADIE Y NUNCA DE AGOTADO?

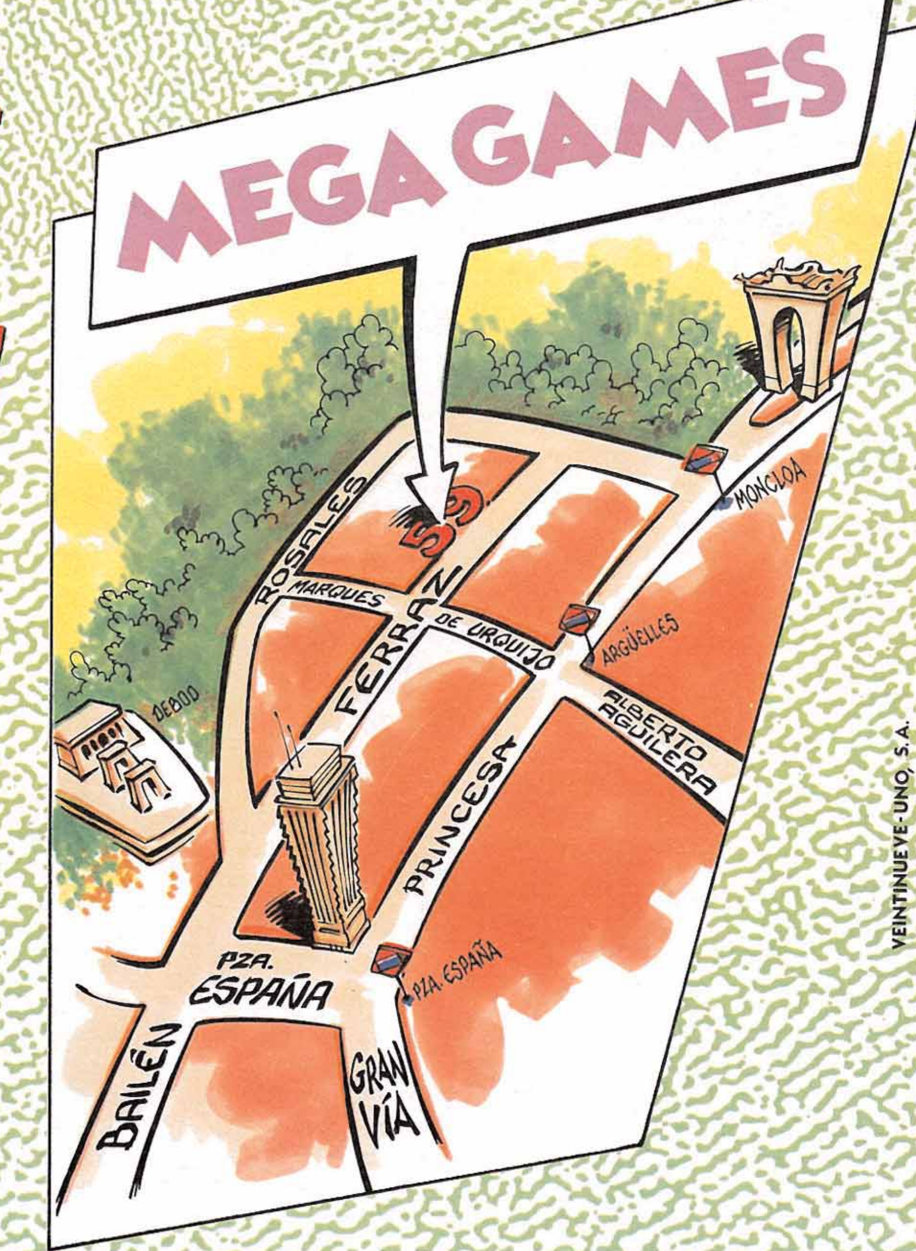
¿TE INTERESA UNA TIENDA EN LA QUE PUEDAS SUSCRIBIRTE A CUALQUIER REVISTA NACIONAL O EXTRANJERA Y RECIBIRLA PUNTUALMENTE EN TU CASA?

¿TE INTERESA RECIBIR POR CORREO CUALQUIER COSA QUE NOS PIDAS POR TELEFONO A LA VELOCIDAD DEL RAYO, YA SEA UNA AVENTURA CANADIENSE DEL PASADO AÑO O UNA REVISTA DE AMIGA QUE SE PUBLICA EN FINLANDIA?

SI TE INTERESA TODO ELLO, TU ERES UNA DE LAS PERSONAS PARA LAS QUE HEMOS CONSTRUIDO MEGAGAMES.



¡DESCUBRE EL PODER DE LA TARJETA MEGAGAMES!



NOMBRE ....

PRIMER APELLIDO .... SEGUNDO APELLIDO ....

DOMICILIO ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA ....

CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

FECHA DE NACIMIENTO ...../...../..... PROFESION ....

ORDENADOR: (Pon una cruz en la casilla correspondiente a tu ordenador) MM-11/88

SPECTRUM CASSETTE	☐	AMSTRAD CASSETTE	☐	COMMODORE 64/128 CASSETTE	☐
SPECTRUM DISCO	☐	AMSTRAD CPC DISCO	☐	COMMODORE 64/128 DISCO	☐
MSX/MSX 2 CASSETTE	☐	COMMODORE AMIGA	☐	AMSTRAD PCW	☐
MSX/MSX 2 DISCO	☐	ATARI ST	☐	AMSTRAD PC	☐

PC (OTRAS MARCAS) ☐ AÑO DE ADQUISICION DEL ORDENADOR: ....

RECORTA O FOTOCOPIA ESTE CUPON Y ENVIALO A: MEGAGAMES. C/ FERRAZ, 59. 28008. MADRID

VEINTINUEVE-UNO, S.A.

C/ FERRAZ, 59. 28008 MADRID - TLF: 449 78 63

CARGADOR UNIVERSAL
de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*.
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n.c: NEXT n
  15 DATA 42.75.92.126.254.193.4
0.6.205.184.25.235.24.245.54.65.
201
  70 LET a$-"": POKE 23658.8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA". LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9.PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "            ________
__________     DATOS    ": LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx.0:d$:AT cx.21:CHR$ 138:"L
INEA ":li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx.n-1; FLASH 1: O
VER 1:" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ".
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2.0: OUT 254.2: POKE
23689.PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0: INK 7: PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0: PAPER 3: INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)". LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0: PAPER 6:"CODIGO F
UENTE: ":n$:" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION ":di. PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES ":nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
. LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di.nb
7275 PRINT #0: PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
";di,"Longitud: ":nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)". LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10.5:"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11.5:"Comenzar
 por: ":li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ".di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5.6:"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9.7: FLASH 1:"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7.5:"
Direccion Inicial: ":di
9008 PRINT AT 11.4:"RESTAN:";AT
11.17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di.VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11.12:INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10.8
; FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT R0: FLASH 1:" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.
— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A =, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

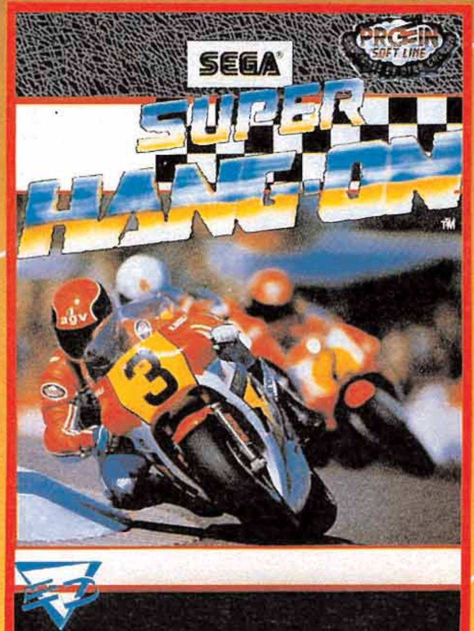
— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

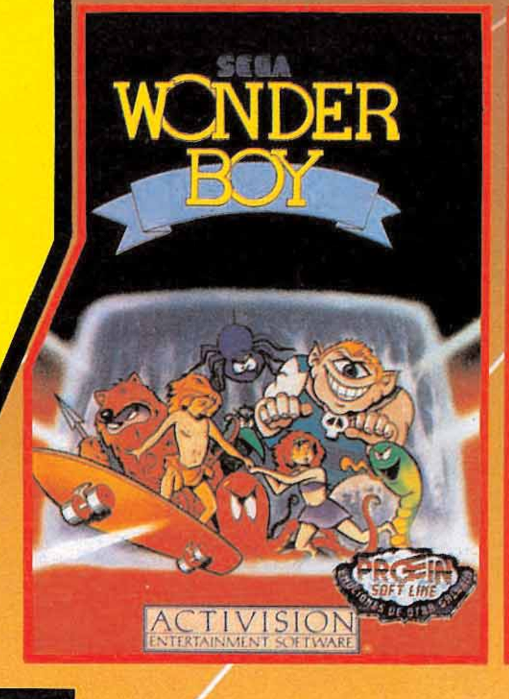
— Por último teclea las siguientes instrucciones:
X=PEEK (64703)+256 PEEK (64704):
DEFUSR=X:U=USR (0).

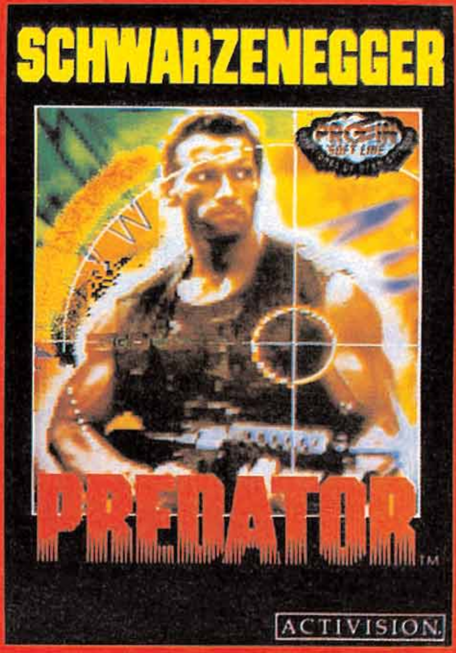
— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

EXITOS 2









¡TU MEJOR ELECCION!

cassette **1.450** Ptas.
Amstrad disk **2.495** Ptas.

PROEIN SOFT LINE — EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
Marqués de Monteagudo, 22, bajo · Tels. 564 36 07/13 · 28028 – MADRID

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC.
C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
Distribuido en Andalucía oriental por: ORIGIN INFORMATICA, S.L.
C/. Carretería nº 18, 1º - Tels. 952/21 13 42 - 29008-MALAGA

* C-64 / X-15 por HANG-ON
* DISK / FIRETRAP por CHAMPIONSHIP



CRAZY CARS





EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC.
C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
Distribuido en Andalucía oriental por: ORIGIN INFORMATICA, S.L.
C/. Carretería nº 18, 1º - Tels. 952/21 13 42 - 29008-MALAGA

CÓDIGO SECRETO
SPECTRUM

Target Renegade

Cuando vayas a poner record, pulsa CAPS-SHIFT y CERO, como tratando de borrar. Pondrás cs cs cs... hasta borrar los números de la puntuación, luego da ENTER y aparecerás en la pantalla donde moriste con vidas infinitas.

Nota: la pantalla en la que comienzas será blanca y negra, pero en cuanto la pases las demás serán normales.

Joel Rodríguez Madroño (Asturias)

Beyond the ice palace

POKE 38280,125
Vidas
POKE 37581,201
Cuando empiezas la partida empiezas donde te mataron la última vez
POKE 27524,0
Fuera sonido
POKE 42469,201
No da armas
POKE 35862,201
Toda la panatalla con brillo

Manuel Rodríguez (Valencia)

Predator

Si en el PREDATOR conseguís pasar de la fase 1 y os matan en la 2, la 3 o la 4, os dirá que rebobinéis la cinta para cargar la fase 1. No lo hagáis. Cargar la fase siguiente directamente sin rebobinar y el ordenador no se dará cuenta.

Javier Lafuente
David Pérez (Madrid)

Skate Crazy



POKE 42646,126
Vidas infinitas
POKE 46409,201
No fatiga

Manuel Rodríguez (Valencia)

Street Fighter

Con sólo pulsar, a la vez, las letras que componen la palabra «credit», el enemigo caerá fulminado y conseguiremos pasar fase por fase.

José M. Gordillo (Sevilla)

Everyone's a Wally

Cuando nos encontremos en el zoo, en la parte alta de la fuente o subidos en la torre eléctrica, y caigamos en una especie de alcantarilla



donde nos persigue un pez, pulsamos las teclas izquierda y derecha, alternándolas lo más rápido posible hasta conseguir salir de la pantalla.

Daniel Roldán Navarro (Barcelona)

007 Alta Tensión

Hay una buena forma de obtener puntos a gran velocidad. Debes llevar a James Bond hasta el final del primer nivel y una vez allí, situar el punto de mira en la parte superior derecha de la pantalla. Pulsa el botón de bajar el punto de mira cuatro veces y la tecla para llevarlo a la izquierda, 16 veces. Una vez situado el punto de mira pulsas el botón de disparo tantas veces como puedas durante el tiempo que te quede. Irás sumando puntos de una manera más rápida que si matas a los agentes que te vayas encontrando.

Si después de situado el punto de mira, no acumulas puntos, prueba a moverlo en esa misma zona, alrededor de ese punto.

Mónica Rebollo Calleja (Guipúzcoa)

Star Wars

En la última fase para destruir la salida de gases, pulsamos, sin soltar, la tecla de disparo, y cuando vayas a pasar la trampilla se destruirá.

Iván García Alcaide (Madrid)

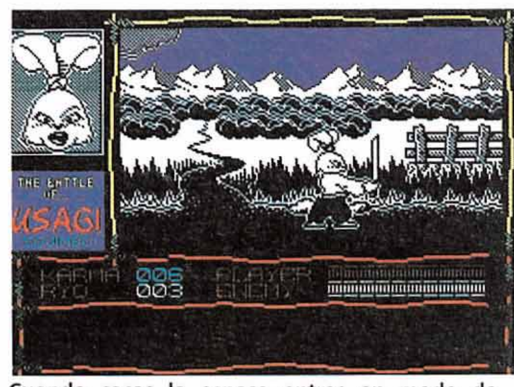
Norh Star

Con estos trucos se podrán conseguir hasta 9 vidas extra. Al final del tramo 4, aparecen pelotas azules y bichos verdes que vuelan, pues bien, si nos movemos de izquierda a derecha y viceversa y, a la vez, vamos matando a los bichos verdes y azules, conseguiremos puntos y oxígeno extra.

Juan Pedro M. Molina (Málaga)

SAMURAI

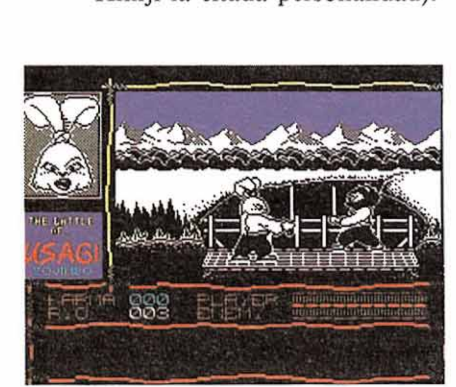
Japón está atravesando una época inestable. En una sociedad de tipo feudal, las escaramuzas entre los distintos nobles se suceden constantemente con un común propósito: la conquista de tierras y, así, de poder. De todos los combatientes los más poderosos son lord Noriyuki y lord Hikiji. Pero ahora ha ocurrido algo que puede romper el equilibrio entre estos poderosos señores, algo que puede acabar con las esperanzas de todos los campesinos...



Cuando sacas la espasa entras en modo de combate.

El malvado lord Hikiji ha secuestrado a lord Noriyuki Jr., esto es, al hijo y sucesor de su homónimo. Con el «muchacho» en su poder, la victoria no debe tardar en inclinarse del lado malvado de la nobleza nipona. No obstante, y como suele ocurrir en todos los juegos, alguien se resiste a que esto ocurra: se trata del experto samurai Myamoto Usagi, más conocido como Usagi Yogimbo, que armado con su reluciente espada y su inigualable destreza se dispone a rescatar al príncipe de las garras del perverso lord.

No en vano, Usagi guarda desde hace tiempo una extraña amistad con el heredero secuestrado. Y digo extraña porque no se conocen muchos casos de amistad entre un conejo y un oso panda, especies a las que pertenecen Usagi y lord Noriyuki respectivamente. Por supuesto, podemos esperar que lord Hikiji sea un hipopótamo, pero sería raro pues no creo que haya esta clase de animales en Japón (aunque tampoco parece muy normal que haya conejos samurai, por lo que le atribuiremos a lord Hikiji la citada personalidad).



Derrotando a un ninja ganaremos seis puntos.

Es ocioso decir que los rivales y personajes que el conejito encuentre en sus correrías van a pertenecer a distintas especies del reino animal, sin aparecer para nada el hombre. Si pese a estas advertencias decides tomar el papel que te ofrece este juego, traete las zanahorias y disponte a pasar un buen rato.

El juego

Como ya se ha comentado, asumes la personalidad de un samurai de largas orejas y dientes salientes, que ha de rescatar a un peludo y rechoncho príncipe, cautivo de hordas de malolientes ninjas (pues parecen mofetas). Debes recorrer para lograr tu objetivo numerosos parajes por los que pululan seres de todas clases. Unos son gente agradable y te ofrecerán comida, mientras que otros son decididamente malos y desean acabar con tu aventura.

Tienes gran variedad de movimientos: puedes dar dinero, pelear con tu espada, saltar, caminar, hacer reverencias... Cada acción debe ser realizada ante determinadas personas, si no perderás energía o Karma (ya se explicará este abstracto concepto). En general, no tendrás otra opción que seguir un determinado camino, pero algunas veces se te dará la opción de meterte por una cueva, una casa o elegir entre dos sendas. Elijas la ruta que elijas llegarás sin quebraderos de cabeza a los mismos sitios, por lo que no se hace necesario un plano de juego.

Karma

Este es algo parecido a un indicador de bondad o de elegancia. Así, cuando derrotemos a uno de los enemigos ganaremos puntos de Karma. Si, por el contrario, no nos comportamos con respeto con los monjes, perderemos estos preciados puntos. Te estarás preguntando por qué digo que son preciados, ya que su utilidad no se ve a simple vista. Pues la respuesta es así de simple: porque si llegan a cero significa la muerte de Usagi (mediante un kara-kiri, eso sí) y la frustración de nuestros esfuerzos.

Los puntos de Karma se ganan de las siguientes formas:

— Derrotando a un ninja, con lo que ganaremos seis puntos.

— Saludando a un monje, y nos haremos con tres.

— Dando limosna a un monje, con lo que se consigue diez puntos por cada moneda.

— Ganando un combate de primera sangre («first blood»), con lo que nos haremos con diez de estos puntos. Para ganar un combate de los citados basta con golpear una vez al rival. Este mismo será quien nos haga saber si el combate es de este tipo.

Por supuesto, estos puntos se pueden perder:

— Desenfundando la espada frente a un monje, con lo que pierdes cinco puntos.

— Matando a los seres pacíficos, en general.

Otro indicador importante es el de dinero o Ryu. Nos señala el número de monedas que llevamos. Se consiguen aleatoriamente al matar un enemigo. Sus usos son más variados, sin embargo: las puedes invertir en comida, ofrecerlas de limosna a los monjes o usarlas para pagar los impuestos de camino (actualmente, peajes) con lo que te ahorrarás algún combate.

El combate

Cuando sacas la espada entras en este modo. Al hacerlo, los personajes variarán sutilmente de comportamiento: los nobles se sentirán ofendidos y te atacarán, los monjes y demás gente

WARRIOR

Combate entre «honorables»

pacífica acelerarán el paso con gran arrojo...

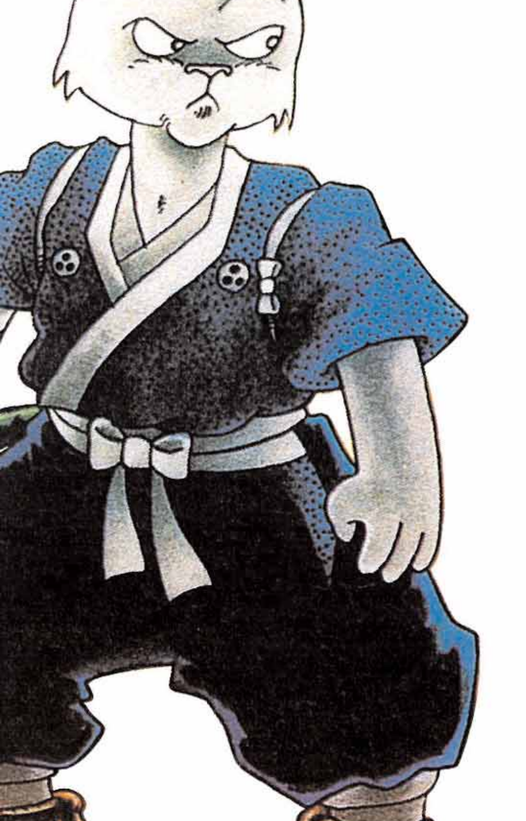
Para derrotar a cualquiera de tus enemigos necesitarás golpearle entre una y tres veces. No olvides que bajo el indicador de tu energía está el de la de tu rival. Según el lugar donde des el golpe (le cojas más o menos de lleno) le quitarás más o menos energía, como es lógico. Es interesante aprovecharse de lo siguiente: como sólo hay un indicador de energía y se puede dar el caso de varios enemigos en pantalla, ocurre que los golpes se acumulan, esto es, golpées a quien golpées, tu ataque cuenta en el mismo indicador. Esto lo puedes aprovechar cuando te ataquen dos enemigos distintos en dificultad: golpeas al fácil hasta que queda poca energía, momento en que te cebas con el difícil, al que con un solo golpe mandarás al otro barrio, y ya puedes atacar otra vez al fácil.



El golpe más efectivo es el que se hace por encima de la cabeza.

Obviamente, al ver un enemigo puedes optar entre defenderte o huir. Esta última opción puede ser útil con los nobles, que normalmente no te siguen, pero no suele serlo con los ninjas, que sí lo hacen, por lo que puedes terminar luchando contra varios de ellos. Además, si huyes te pierdes lo verdaderamente divertido del juego, aparte de energía.

El mejor golpe a la hora de luchar suele ser uno que se da desde encima de la cabeza, que puedes mantener hasta estar a la distancia apropiada de tu enemigo. Es conveniente permanecer estático durante el combate y únicamente mover la espada. Además, así te irás enfrentando a los enemigos en igualdad numérica. Te recomiendo subir la espada y esperar a que se acerque tu rival, momento en que lo propinarás un mandoble que a buen seguro le quitará la mitad de su energía. Una vez muerto, podrás ver cómo su alma se desliza fuera de la prisión carnal y estalla cual pompa de jabón sobre tu cabeza. Aparte de esto, se verá incrementado tu marcador de Ryu si el fallecido llevaba alguna moneda.



Los personjes y tu comportamiento

En tu recorrido encontrarás:

— Monjes: caminan encapuchados y con las manos en la espalda. Hazles una reverencia y déjalos pasar. Te saludarán. Puedes ofrecerles dinero. Al principio son de fiar, pero conforme avances en el juego, algunos ninjas se disfrazarán de esta guisa, ▶

SPECTRUM

Listado 1

```
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64512,45
3
 120 POKE 23658,8: RESTORE 1000
 130 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
O TO 500
 140 READ A$: LET A$=A$+" ?": IN
PUT "": PRINT #1;AT 1,0; PAPER 1
; INK 7; BRIGHT 1;TAB (32-LEN A$
)/2;A$,
 150 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 150
 160 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 16
0
 170 BEEP .1,20: IF K$="N" THEN
POKE POKE,0
 180 GO TO 130
 500 INPUT "": PRINT #1;AT 1,0;
INK 7; PAPER 2; FLASH 1;"   CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL.  ";
 510 LOAD "Samurai1"CODE 52480:
PAPER 1: INK 7: PRINT USR 64512
 970
1000 DATA 64676,"NO PERDER KARMA
"
1010 DATA 64679,"NO GASTAR DINER
O"
1040 DATA 64684,"INMUNE A LOS GO
LPES"
1050 DATA 64689,"QUE UN GOLPE MA
TE ENEMIGO"
1060 DATA 64694,"QUE EL MENDIGO
NO MATE"
1070 DATA 0
9998
9999 SAVE "SAMUR.POKE" LINE 110
```

Listado 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	310000DD2100C9111101	539
2	CDDFFCDD2100CF162DD5	1421
3	CDD2FCD1DD241520F6DD	1653
4	210000CDEBFCCDEBFC21	1450
5	00CD1100C91AAE24AE25	870
6	122C1C20F61100C92100	619
7	CF1AAE77231C20F93EFC	1184
8	BC20F42100CF11004001	786
9	001BEDB011005F010010	569
10	EDB0DD21006F168B1E02	971
11	1808CDBCFC15280CDD24	1007
12	D5110901CDEBFCD118EE	1403
13	DD2100401606 1D20ED21	677
14	8FFC11005B010001EDB0	918
15	C3005B2100401100FA01	651
16	0006EDB031465F21D47F	1005
17	E5AF32F98B32ADA13EA7	1455
18	32EA933EAF3224B03EC9	1193
19	32268CAF323F9FC9D5DD	1310
20	E5D12101FE0100013A03	789
21	FFAE77EDA0EAC6FCD1C9	2039
22	26006A0197FD0916017E	707
23	C6095FCDEBFCDDE5D101	1654
24	0001EDB0C9DDE5DD2100	1319
25	FEDDE5CDFBFCE123DDE1	2118
26	C93EFF37140815F3DBFE	1338
27	1FE620F6024FBFCD78FD	1389
28	30FB26640600CD74FD00	1017
29	069CCD74FD30EC3EC6B8	1464
30	30E72520F106C9CD78FD	1374
31	30DD78FED430F4CD78FD	1725
32	30D379EE034F260006B0	920
33	181A08200730FEDD7500	737
34	180ACB11AD00791F4F13	677
35	1802DD231B0806B22E01	548
36	CD74FDD03ECBB8CB1506	1461
37	B0D25EFD7CAD677AB320	1466
38	CFC9CD78FDD03E163D20	1371
39	FDA704C83E7FDBFE1F00	1317
40	A9E62028F379EE244FE6	1418
41	07F608D3FE37C9080706	1003
42	03020201010404020701	27
43	03040102070806080705	51
44	04070505040607040407	53
45	03060708030805030608	57
46	05060700000000000000	18

DUMP: 40.000 **Nº BYTES: 453**

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR SAMURAI WARRIOR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORM=280TO370:READA:POKEM,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>9843THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";E$
32 IF E$="N"THENPOKE348,44:POKE351,44:POKE354,44
40 INPUT"KARMA INAGOTABLE (S/N)";K$:IFK$="N"THENPOKE359,44
50 INPUT"RYOS ILIMITADOS (S/N)";R$:IFR$="N"THENPOKE362,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAMURAI WARRIOR     Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 224,0,240,3,56,229,2,96,32,165,244,169.32,162.51.160.1.141.136
110 DATA 30,142,137,30,140,138,30,96.169,69,141.90,72.169.138,141,91.72.173
120 DATA 92,72,201,162,208,15,169,32.141,136,30,169,166,141.137.30.169.30.141
130 DATA 138,30,76,166,30,169,32,162,24,160,1,141.154,79.142,155.79.140.156
140 DATA 79,169,36,141,91,59,141,206,80,76,0,56,70,86,67
```

SAMURAI WARRIOR

MAPA

intentando sorprenderte por la espalda: si algún monje rechaza tu dinero, no lo dudes, es un ninja, como podrás observar en cuanto se quite el hábito.

— Nobles: los hay de tipo zorruno, conejuno y parecidos a un rinoceronte. Hay tres casos posibles al encontrarte a uno de ellos:

— Si está parado, puede ser un peaje o un reto de primera sangre. En el segundo caso, golpéale una vez, como ya comenté. En el otro, dale una moneda y podrás seguir tu camino sin complicaciones. Otro comportamiento supone un combate innecesario.

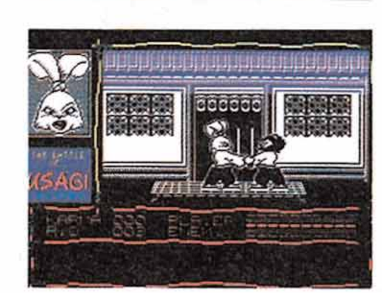
— Si camina en silencio, hazle una reverencia cuando se acerque. Así, te librarás de una lucha y conseguirás algún mensaje de interés (no siempre).

— Si aparece al grito de «allí está» («there he is») tendrás que librar inexcusablemente un combate con él.

— Ninjas: son los más numerosos. Aparecen de los árboles, de las vallas y de la nada, así como disfrazados de monje. No dudan en atacarte con su afilada espada. En algunos casos, te lanzan un ocasional disparo. Otras veces, tienen el extraño poder de desaparecer, haciendo una intolerable burla de tus fallidos golpes. Sin embargo, no deben ser obstáculo para tu habilidad, pese a estas sucias artimañas.

— Ositas: son los seres más agradables de estas tierras. Aparecen dentro de las casas y hospitalarias te ofrecen comida, previo pago de una moneda. La comida te repondrá dos unidades de energía.

— Jugadores: sólo están dentro de las casas. Van vestidos como los monjes, pero están parados.



Los ninjas son los enemigos más numerosos y también los más predispuestos a luchar.

El largo camino al príncipe

Consta de ocho fases bastante parecidas en cuanto a habitantes y muy semejantes en cuanto a escenarios. Tanto la segunda fase como la quinta ofrecen dos posibilidades, diferenciadas en la segunda y parecidas en la quinta.

En la primera fase recorres una senda atravesando algunos ríos. Los ninjas están escondidos en los árboles. Al final de ella puedes elegir entre cruzar el río o irte por las montañas. Esta última opción es más complicada, pues has de saltar dos hambrientos abismos y una cueva en la que se da la caída libre de estalactitas, con el peligro consiguiente para tu cabeza.

Si cruzas el río te encontrarás en un bosque, en el que pululan los ninjas, como te será avisado por el noble que encuentras al empezar la exploración. Surgen de árboles y vallas y hay gran cantidad. Por las montañas no hay enemigos, sin embargo.

Tras el bosque encontrarás un poblado, donde podrás entrar en una casa a comer e incluso participar en un duelo de primera sangre. Cuidado ya con los monjes traicioneros. Tu camino prosigue ahora por una senda en la que deberás pagar un peaje. Hay más ninjas que aparecen por detrás de ti o saltan desde los árboles. Nuevamente, podrás elegir al final de esta fase entre dos caminos: uno de ellos te lleva por un bosque es quizá más

FASE 1

FASE 2

FASE 3

FASE 5

FASE 6

FASE 8

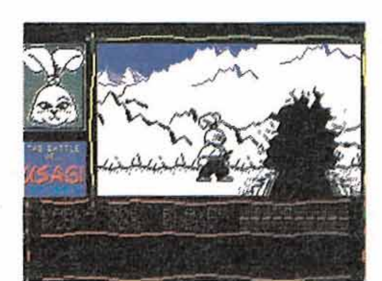
AMSTRAD

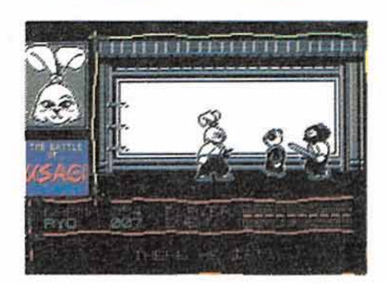
```
1 REM CARGADOR SAMURAI WARRIOR
2 REM POR DAVID RODRIGUEZ
3 REM -------------------------
4 REM
10 MODE 1: CALL &BD37:L=190
20 FOR X=&BF00 TO &BF92 STEP 12
30 L=L+10:READ LIN$,CHK$:CHK=0
40 FOR Y=1 TO 24 STEP 2
50 BY=VAL("&"+MID$(LIN$,Y,2))
60 CHK=CHK+BY
70 POKE X+Y/2,BY
80 NEXT
90 IF CHK< >VAL("&"+CHK$) THEN PRINT"ERRO
R":END
100 NEXT:CALL &BF00:LOCATE 1,24:PRINT" -
INTRODUCE SAMURAI WARRIOR ORIGINAL -":RU
N"!"
200 DATA 3A7ABC3226BF2A7BBC2227BF,4F0
210 DATA 3EC32118BF327ABC227BBCC9,583
220 DATA F53A46BFFEFF28093EFF3246,617
230 DATA BFF1000000E53EC32147BF32,4EF
240 DATA 703E22713E3A26BF2A27BF32,3E0
250 DATA 7ABC227BBCE1F1C37ABC0032,68C
260 DATA 46A114F53A92BF3CFE32201A,521
270 DATA E52173BF3EC3323A01223B01,404
280 DATA 3E322146A132703E22713EE1,40A
290 DATA F1E93292BFF1E9E5F53EC321,833
300 DATA 85BF327501227601F1E1C348,562
310 DATA 01F53EB7320817F1010101C3,3F3
320 DATA 780100000000000000000000,079
```

largo y además tiene impuesto de camino, por lo que se recomienda el otro, que es el que va hacia el Norte. Por lo demás, los enemigos comienzan a atacar con saña por ambas rutas.

En la fase seis llegas a la ciudad de lord Hikiji. Aquí abundan los ninjas con el poder de invisibilidad. No te fíes en absoluto de los ocasionales monjes. La fase siete te tiene todavía por la ciudad enemiga, pero por un barrio más tranquilo, donde encontrarás comida, pacíficos monjes, nobles y algún duelo de primera sangre. Es la calma que precede a la tempestad.

Por fin, en la fase ocho alcanzas el castillo de lord Hikiji donde serás acometido por ninjas y nobles renegados que desenfundan la espada al grito de «allí está». Como los ninjas son más difíciles por su poder de desaparecer, se recomienda el ataque a los nobles, como se explicó en el apartado de combate. Tras mucho mover la espada y cortar cabezas, podrás divisar a tu fiel amigo, que con envidiable sangre fría espera tu llegada y su rescate.







Los monjes aceptarán tu dinero y te dejarán tranquilo.

Epílogo

Sudoroso el rostro, Usagi limpia la espada con la ropa de uno de los cadáveres. Tras esta operación de elemental higiene, devuelve el acero a su funda y levanta su cabeza hacia lord Niriyuki Jr., su mejor amigo. Escruta su cara sin encontrar en ella un atisbo de sonrisa, sólo hay en ella un entrecejo fruncido. La sorpresa pasa a ocupar el rostro del samurai. Acaso... no, no puede ser. No se atreve, pero debe hacerlo. Lentamente, levanta la mano hasta la altura de los ojos. Un sudor frío recorre su espalda. Mira calculadoramente, y por fin, sabe...

Una vez más, van a llegar tarde al cine por su culpa. ■

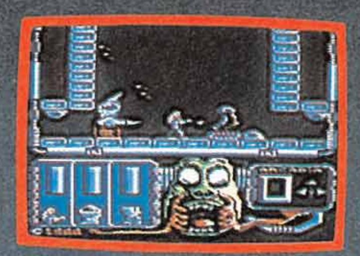
Fernando Herrera González

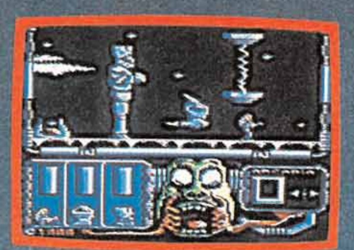
FASE 4

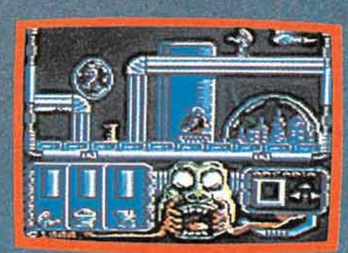
FASE 7

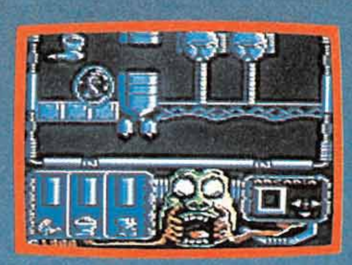
EL PODER OSCURO

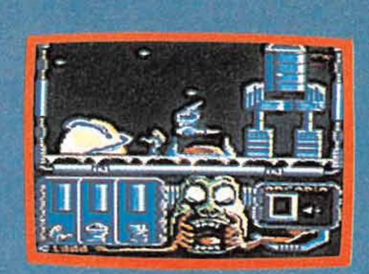












Un maligno y desconocido Poder Oscuro avanza inexorablemente absorbiendo toda la luz y energía del planeta. Sólo tú puedes conjurar esta pesadilla hecha realidad. Pero no estás tan desvalido: cuentas con un gigantesco robot, así como con la nave que lo dirige desde su poderosa cabeza; y para llegar a los rincones más diminutos puedes abandonar el robot y la nave para avanzar a pie armado, eso sí, con tu fusil láser. Spectrum Amstrad y Commodore.





Zigurat Software. Avda. Betanzos, 85 estudio 2. 28034 Madrid. Tel.: (91) 739 30 23. Distribuidores y tiendas ERBE, S.A. C/. Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel.: (91) 458 16 58.

COLISEUM

El juego consta de cuatro fases, en cada una de las cuales tendrás que dar ocho vueltas, mientras peleas con los demás gladiadores y evitas los obstáculos.

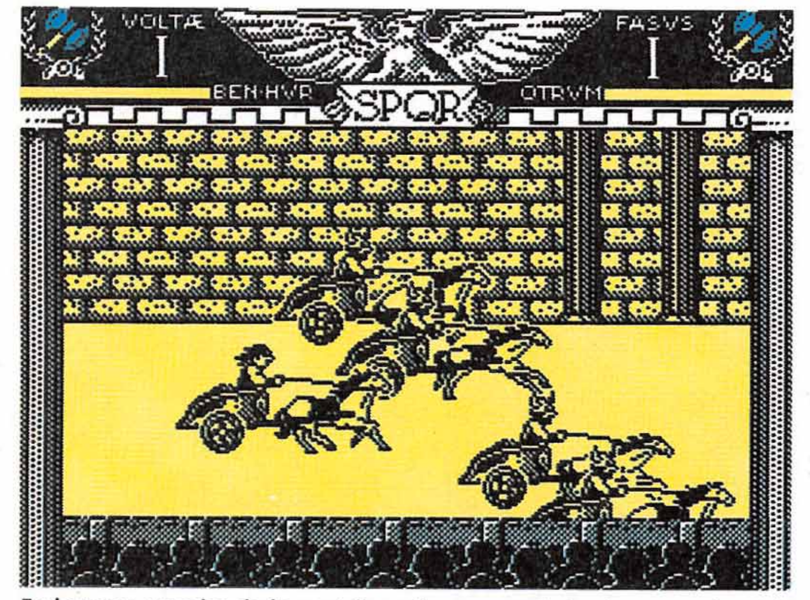


Al iniciar cada fase se añadirá al grupo un nuevo enemigo. En la fase dos el gladiador llevará un tridente, en la tercera la red y en la cuarta la lanza.

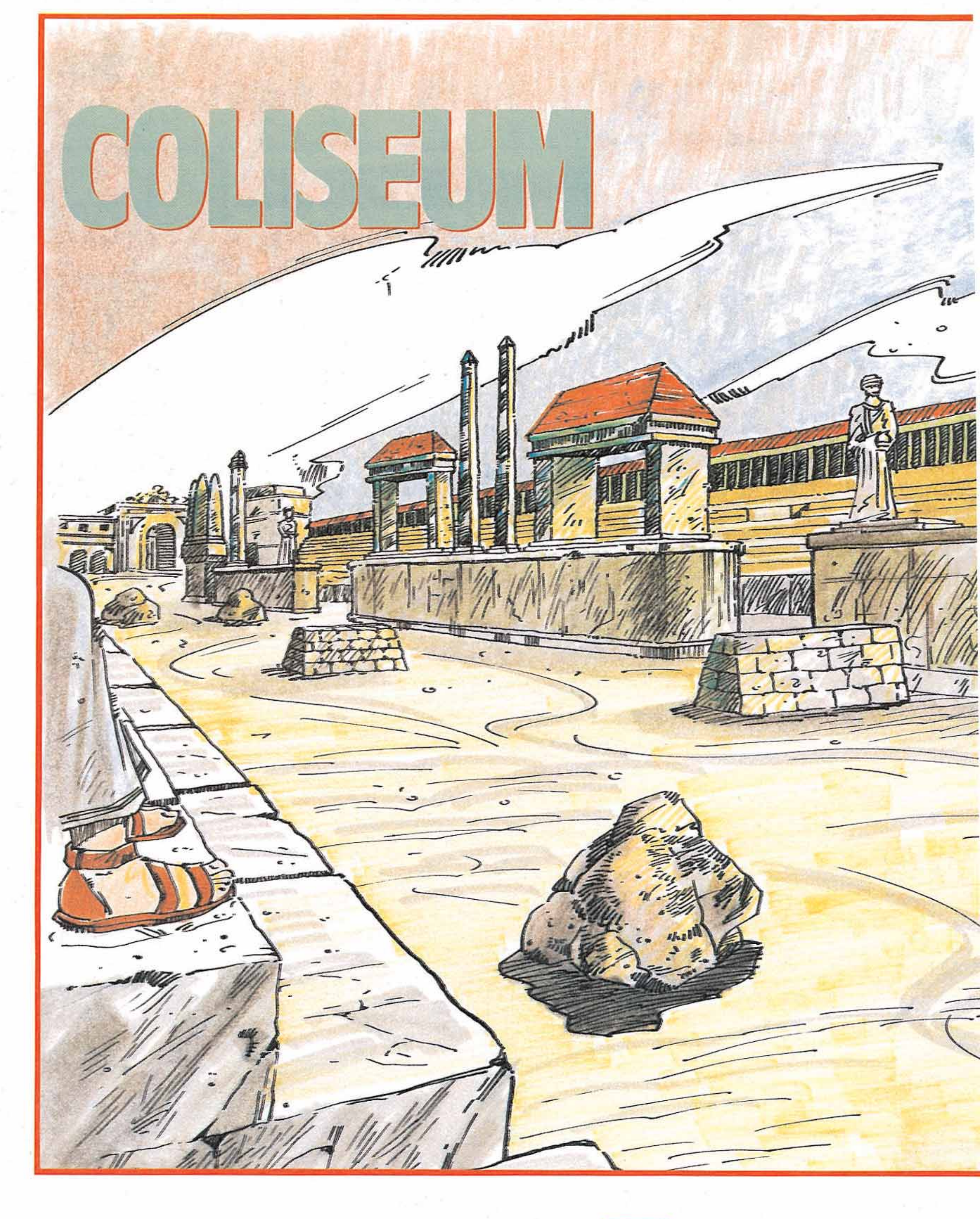
¡Qué vida esta! Cuando crees haber alcanzado un cierto «status» y te acostumbras a vivir de una manera determinada, siempre aparece algo y/o alguien que te trastoca todos tus planes y te obliga a cambiar radicalmente. Como veo que empiezo a divagar, abandonaré todo el anterior circunloquio para iniciar un monólogo parafrástico que os aclarará mi postura.

Una de Romanos

La historia de mi vida es muy simple. Nací en una familia de campesinos que se ganaba la vida con el cultivo de unas pequeñas parcelas. Allí, en aquellas tierras del sur de Italia, aún lo recuerdo vívidamente, todos los componentes de la familia, desde mis padres hasta mi hermana menor, nos levantábamos al alba y arábamos y sembrábamos hasta apurar el último rayo de sol. Pero la suerte siempre esquiva, siempre traicionera, se rió de nosotros. Tenía yo entonces nueve años y nunca olvidaré aquel invierno, aquel frío, gélido y horrible invierno que arrasó con el ochenta por ciento de la cosecha de aquel año. Mis padres, arruinados, no pudieron hacer frente a las deudas, y acabamos convertidos todos y cada uno de nosotros en esclavos. Cada uno fue a parar a un dueño diferente y desde entonces no los he vuelto a ver. Mi amo era un ser execrable, abominable, sin sentimientos, que me trataba a patadas, haciéndome trabajar día y noche y maltratándome. Pero crecí y me convertí en un joven alto y fuerte y mi amo aprovechó la ocasión para venderme a otra familia, la cual sí me trató realmente bien. Y cuando ya me había convertido prácticamente en un hijo adoptivo de ella y la vida me trataba bien, apareció aquel hombre que sembró la duda en mi mente. Empezó a hablarme de libertad, de dinero, de riquezas y fama ilimitadas. Ni que decir que me convenció y me introdujo en el mundo de los gladiadores, hasta llegar a ser considerado como el mejor de todos. Ya veis, después de todo, mi posición fue subiendo enteros y ahora era un ser libre y rico. Todo parecía irme bien... hasta que al César, en una de sus innumerables orgías y banquetes se le ocurrió la «genial» idea: concentrar a los mejores gladiadores del Imperio y reunirlos para celebrar una gran competición. Pero no se trataría de combates cuerpo a cuerpo por parejas, hecho que no satisfacía por completo al Emperador. Decidió que lo mejor era que todos luchásemos contra todos, y de esta forma poder proclamar al vencedor como el mejor de todos, como el verdadero rey de los gladiadores. Por ello nos entregó una cuádriga tirada por su respectivo caballo. Es decir, se trataba de ir acabando con mis contrincantes mientras los corceles daban vueltas y vueltas al circuito del Anfiteatro Flavio, lugar del acontecimiento. Y allí estaba yo, en la línea de meta, ►



En la parte superior de la pantalla están representados los marcadores de fuerza, tanto de nuestro rival como la nuestra en combate.



sujetando nerviosamente las riendas de mi caballo, bajo el insufrible calor de una tarde de agosto, a la par que contemplaba a la ingente multitud que, ávida de sangre y muerte, se agolpaba en el anfiteatro.

Y este atrayente y sugestivo argumento es el que nos podría colocar al comienzo de este nuevo programa de la compañía española «Topo Soft», de nombre «Coliseum».

● Existen varias formas de afrontar los combates, pero la más efectiva es emplear nuestra espada sin dar tiempo a nuestro enemigo a reaccionar.

El juego

El juego consta de cuatro fases, en cada una de las cuales tendrás que dar ocho vueltas al coliseo antes de poder pasar a la siguiente. Mientras completamos cada vuelta, nos «entretendremos» peleando con nuestros rivales, en lucha a muerte, a la vez que esquivamos unos «pequeños obstáculos» en forma de pedruscos y muros.

En la primera fase, nuestros enemigos serán de tres tipos: unos que utilizarán la espada, otros que prefieren el hacha y, por último, los que usarán la contundente maza.

Al iniciar cada nueva fase se añadirán al grupo un nuevo enemigo con un arma diferente. En la segunda aparecerá el tridente, en la tercera la red y en la cuarta y última, la lanza.

Pero este aspecto no ofrece una variación sustancial en el juego. Con independencia de fase y enemigo, lo mejor es acercarse al rival e intentar acabar con él utilizando nuestra espada o bien lanzándole contra los obstáculos del camino, rezando para que no le de tiempo a desenfundar su arma, en cuyo caso llevamos todas las de perder. Y nada más ofrece el programa, pues los obstáculos aparecen siempre en el mismo lugar, con lo cual acabamos por aprendernos de memoria la localización de los mismos; y en las curvas, después de un par de minutos de juego, comprobamos que no aparecen nunca enemigos, por lo que nos limitaremos a «evitar» los repetitivos obstáculos y en las rectas libraremos una media de dos combates, pues los demás toman la delantera y desaparecen o bien se estrellan ellos solitos con los muros y piedras que jalonan el terreno.

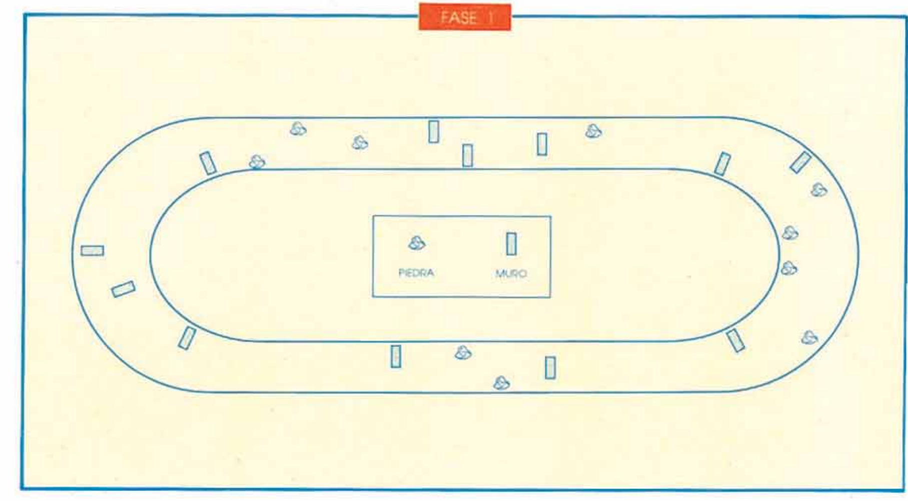
En lo que respecta a los combates, no hay término medio. Si no sacan su arma lo tendrás realmente fácil, acabarás con ellos bien empujándoles y desplazándoles, o bien utilizando nuestra espada, cuyos golpes irán minando la fuerza del rival, la cual aparece representada por medio de una barrita en la parte superior derecha de la pantalla; en el desdichado caso de que el combate tenga realmente lugar, porque el gladiador de turno decida utilizar su «juguete», ya hemos adelantado que es más difícil que ganar a los yanquis en baloncesto; de tres o cuatro golpes acabarán con nuestra barra de energía, lo que nos costará una vida.

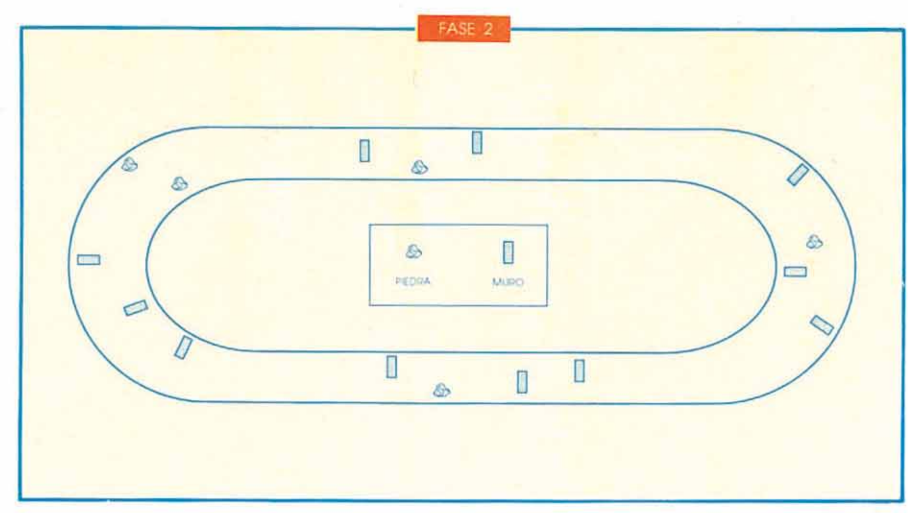
Si a pesar de todo el juego te gusta lo suficiente como para seguir adelante, te descubrimos que una vez completada la cuarta fase volveremos a empezar desde la primera, con lo cual el ciclo se repetirá indefinidamente.

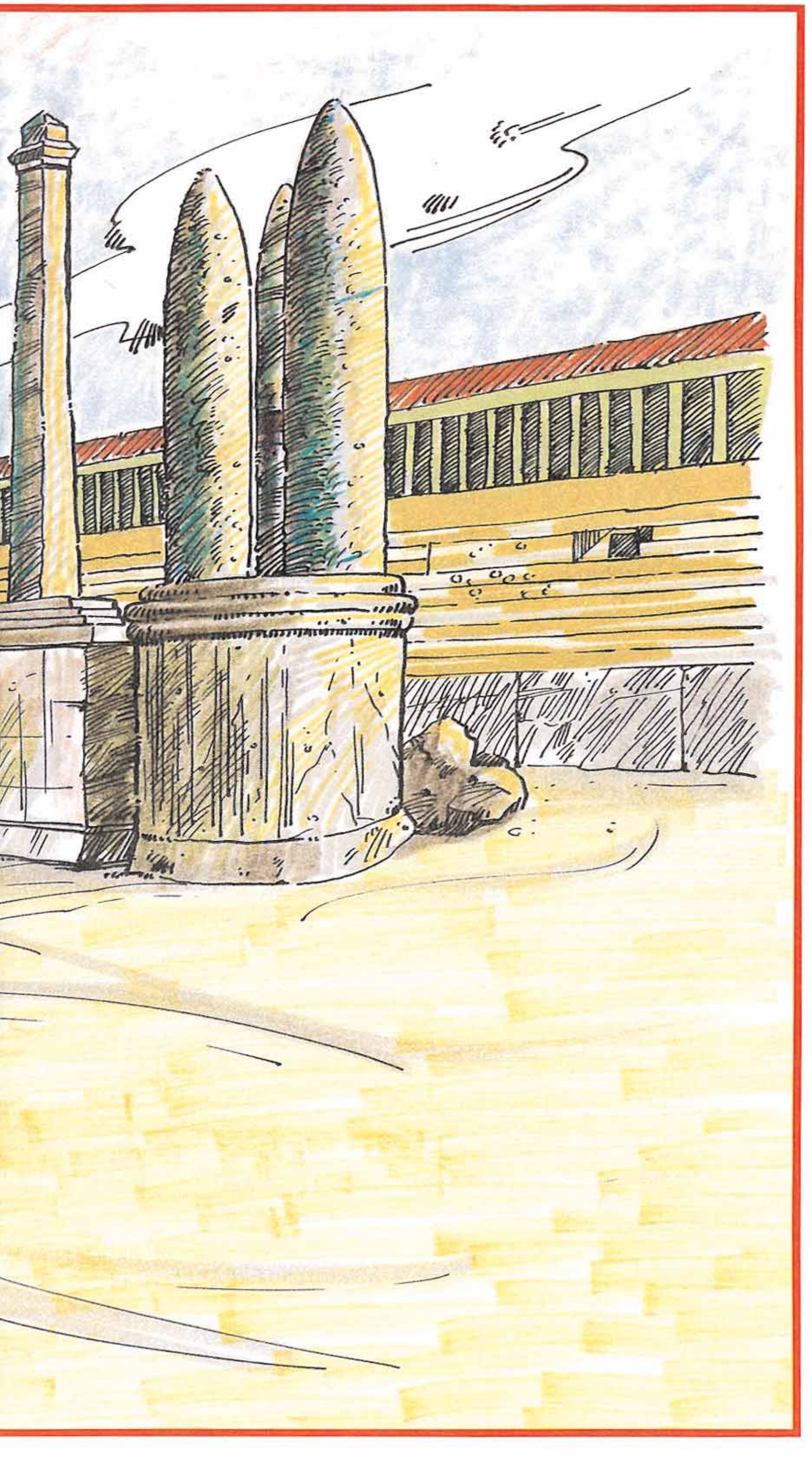
El final

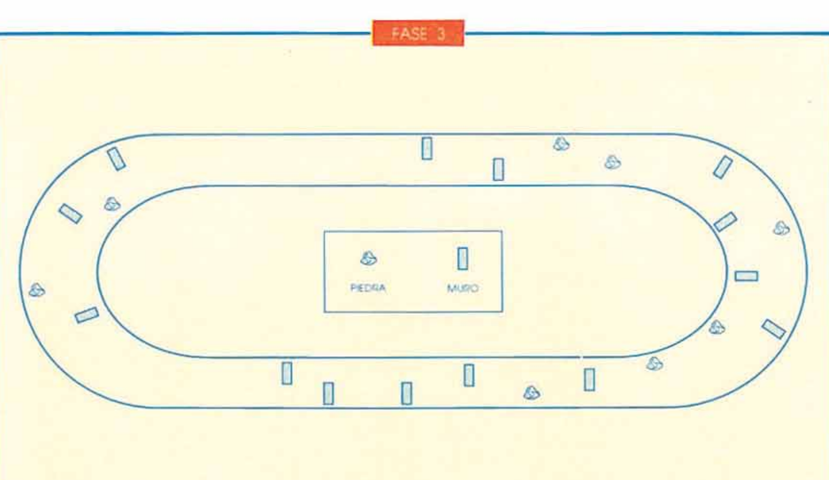
Pero si hay algo que aprendí de mi época en las mazmorras y catacumbas (que también pasé por eso, aunque no os lo haya contado), fue que la supervivencia sólo es posible con un dominio perfecto del dolor y el sufrimiento y una fuerza de voluntad a prueba de megatones. Total, sólo es cuestión de convencerse de que un hachazo aquí, una estocada más allá no deben ser óbice para convertirme en el mejor de todos. Una vez conseguida la automentalización, ya veis, todo fue matar y ganar. Nunca olvidaré el momento en que crucé la meta victorioso, entre los restos de los cuerpos descuartizados de mis enemigos y el ensordecedor vocerío de una multitud estática aclamándome. Hasta tal punto llegó la euforia que el mismísimo César se dignó bajar hasta la arena para felicitarme y llevar a cabo una improvisada ceremonia de entrega de trofeos. Pero no acabó todo aquí. La suerte volvió a jugar conmigo. Tan emocionado quedó el Emperador que decidió se celebrase una competición de este tipo todas las semanas. Y aquí estoy, otra vez, en la línea de meta dispuesto a volver a demostrar, por la cuenta que me trae, que soy el mejor. ■

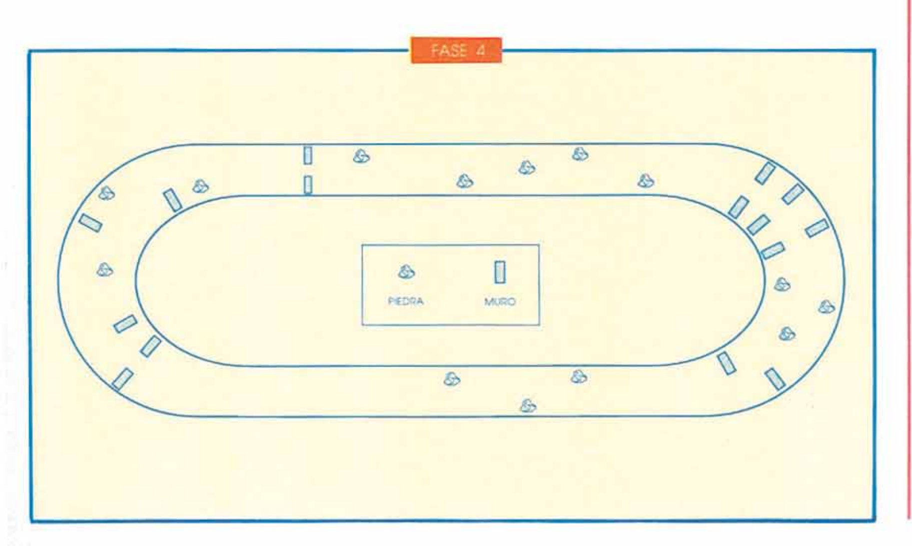
Amador Merchán



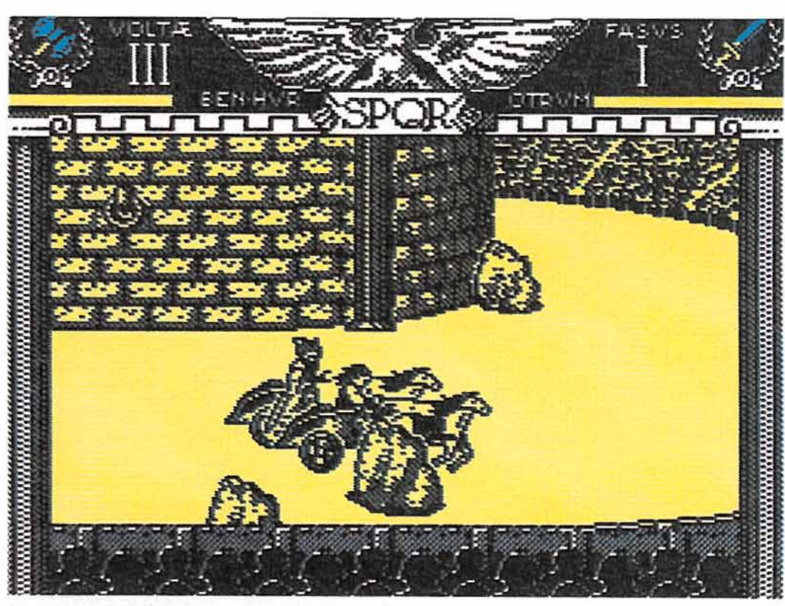




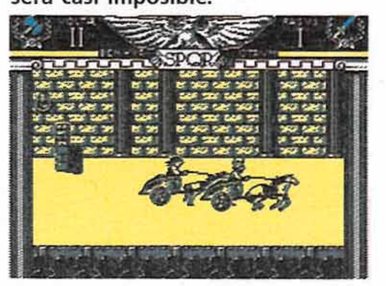




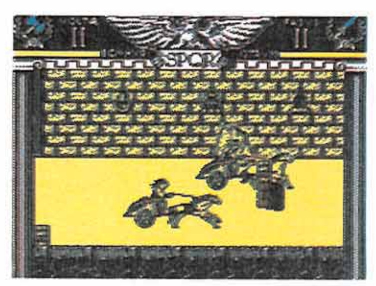
Los obstáculos aparecen siempre en la misma posición, pero a pesar de ser una dificultad en ocasiones, en otros casos son una ayuda al afectar también a nuestro rival.



Si en un combate nuestro rival saca la espada antes que nosotros, vencerle será casi imposible.



La dificultad es muy elevada cuando comenzamos a jugar, pero algo de práctica aclarará bastante las cosas.



La ambientación conseguida es adecuada, gracias sobre todo a los gráficos y a los efectos sonoros.

Nuestra Opinión

Coliseum, Topo Soft, Spectrum, Amstrad, MSX

V. comentada: Spectrum

La primera impresión que provoca este «Coliseum» es muy positiva. Se nota buena mano en las técnicas de programación y el juego, en este aspecto no sólo no muestra ningún fallo, sino que alcanza una considerable nota.

Los gráficos, aunque escasos, están bien diseñados y consiguen la ambientación adecuada para el juego. La animación de los caballos, muy buena, y el scroll horizontal de la pantalla, muy logrado y convincente a la hora de simular las curvas del circuito.

En lo que respecta al sonido, nada que objetar. Buena melodía en el menú y el ruido de los caballos al galopar durante el juego (que ayuda a crear la adecuada atmósfera forman una excelente pareja de efectos sonoros.

El movimiento, por otra parte, no ofrece mayores dificultades a la hora de controlar a nuestro guerrero protagonista.

El argumento, aún tratándose de peleas, combates y demás, toca un aspecto inédito en este tipo de programas y debemos reconocer ante todo su originalidad.

A todo lo anteriormente reseñado, debemos añadirle el toque original y simpático de los textos, todos ellos en un «latín» sacado de un diccionario Chino-Latín-Español de bolsillo.

Parece, por todo lo que hemos contado, que estamos ante uno de esos juegos que lo tienen todo y que, inexcusablemente, deben formar parte de cualquier «selección de oro» del software, pero...

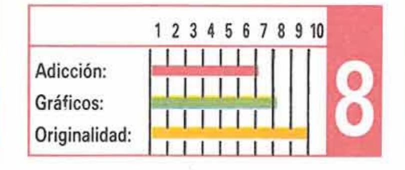
Pero falla en lo principal, el desarrollo del juego propiamente dicho.

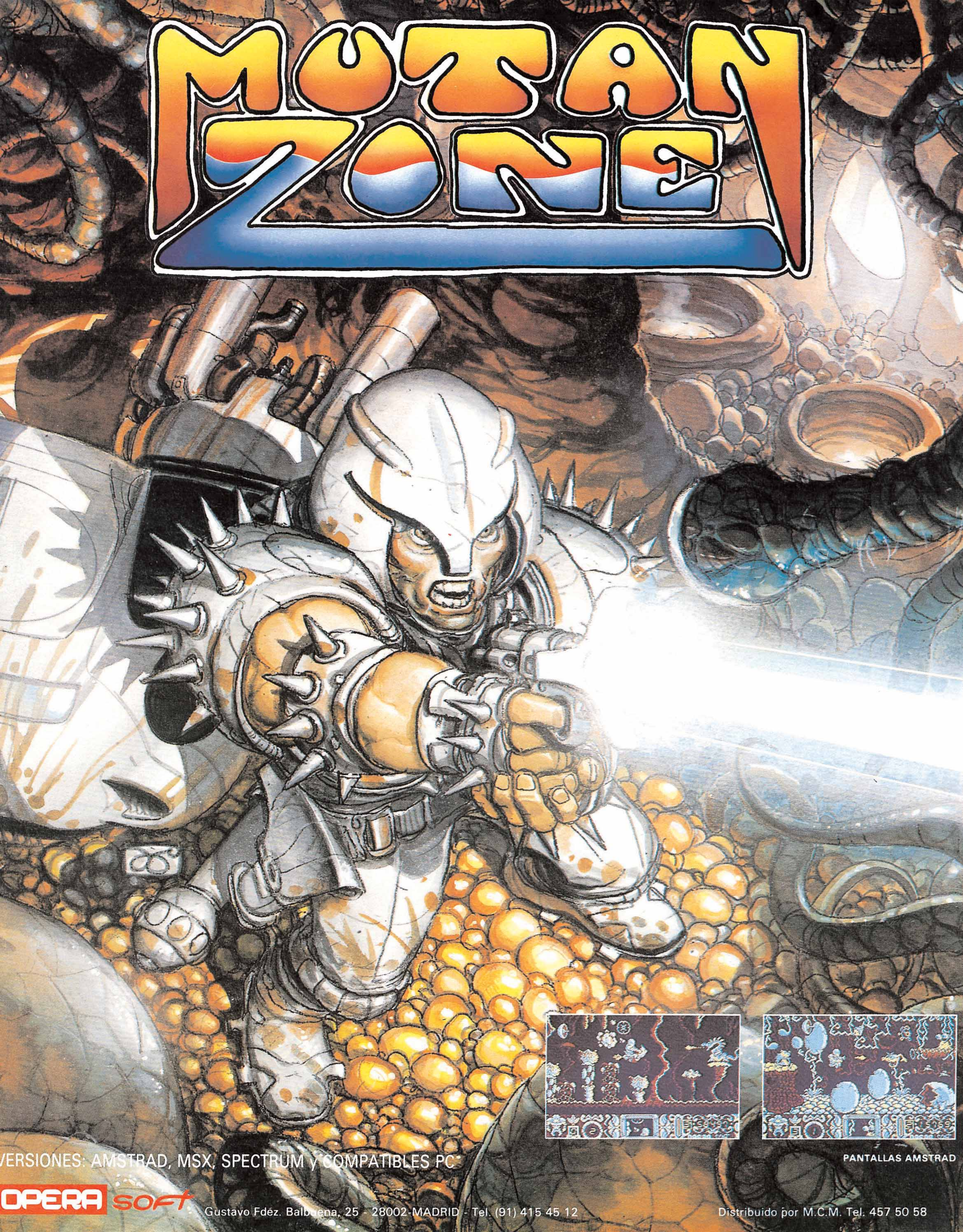
Y lamentablemente este es un hecho que viene sucediendo de un tiempo a esta parte con excesiva frecuencia y que conviene recalcar. Después de los años transcurridos desde la aparición del Spectrum, las técnicas de programación han ido mejorando paulatinamente y hoy día la mayor parte de los programas que salen al mercado alcanzan un nivel cuando menos aceptable en este aspecto. Pero su desarrollo, su «gameplay» echa abajo todo el esfuerzo de una cuidada y meticulosa programación; tenemos ante nosotros productos bien elaborados y con un buen acabado, pero nada más; como un cuadro bien dibujado, pero inexpresivo, sin «chispa», y esto le ocurre a «Coliseum».

No obstante, las primeras partidas te atraerán, intentando completar vuelta tras vuelta a la par que vas acabando con tus enemigos. Verás como las cinco vidas desaparecen antes de que le saques todo el jugo al programa, por lo que volverás a la carga intentando superar vuestro anterior récord de «voltae» y «habilitum». Pero este espejismo tiene un límite: el final de la primera fase. Una vez completada ésta, comenzará la decepción. La segunda fase es prácticamente idéntica a la primera; y nos preguntamos: ¿Para esto tanto esfuerzo?

Sí, el juego es muy difícil (otra corriente actual del software) y no ofrece un nuevo estímulo para seguir jugando, pues todas las fases te parecerán iguales.

En resumen, podemos decir que este «Coliseum» se ha quedado cojo, lo cual es una verdadera pena, porque «si le hubieran introducido una mayor variedad, tanto en gráficos (decorados y obstáculos) como en la posibilidad de usar estrategias diferentes de lucha, en función del arma del enemigo y otros detalles afines, este programa de «Topo» se habrá convertido en ese superprograma que debe servir de ejemplo para el resto, cosa que si consiguieron con el ya famoso «Mad Mix».



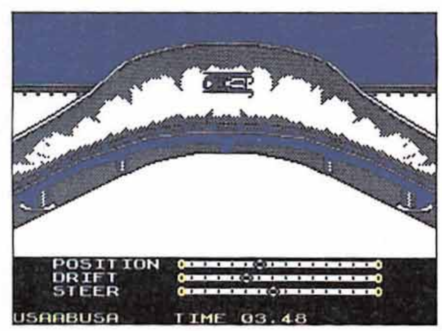

MUTAN ZONE
VERSIONES: AMSTRAD, MSX, SPECTRUM y COMPATIBLES PC
PANTALLAS AMSTRAD
OPERA SOFT
Gustavo Fdez. Balbuena, 25 - 28002-MADRID - Tel. (91) 415 45 12
Distribuido por M.C.M. Tel. 457 50 58

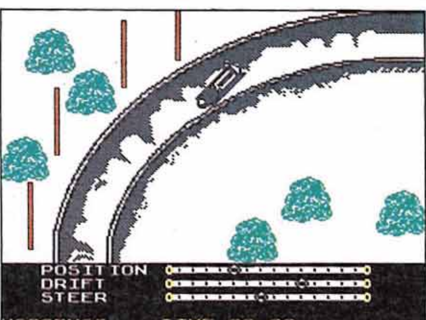


SOL
NEGRO
I ♥ YOU
PANTALLAS AMSTRAD
VERSIONES: AMSTRAD, MSX, SPECTRUM y COMPATIBLES PC
OPERA soft
Gustavo Fdez. Balbuena, 25 - 28002-MADRID - Tel. (91) 415 45 12
M.C.M. Tel. 457 50 58

THE GAMES WINTER EDITION

La compañía americana Epyx es una de las más prestigiosas en cuanto a la creación de simuladores deportivos se refiere. En esta ocasión nos presenta «The games winter edition», todo un fabuloso compendio de siete pruebas invernales que sin lugar a dudas se va a erigir en el rey de todos los juegos que sobre estas competiciones se han realizado.







Trineo.—Podemos elegir entre cuatro pistas de semejante longitud y dificultad, diferenciándose en el número de curvas; sin duda el elemento más complejo de cuantos se presentan en la carrera.

Bienvenidos a una nueva edición de las olimpiadas de invierno. Ya sé que es raro que las olimpiadas de invierno no se estén celebrando en su época, pero es que se trata de un nuevo juego para tu ordenador.

Como de costumbre, consta de varias pruebas, todas relacionadas con la estación invernal. Estas son: trineo, esquí de fondo, patinaje artístico, salto de esquí, slalom, patinaje de velocidad y esquí alpino. Vamos con cada una de las pruebas... comienzan los juegos de invierno.

Trineo

Deporte consistente en lanzarse sobre el citado vehículo por un tobogán con el lógico objetivo de tardar menos tiempo que el resto de los contendientes. Es un trineo especialmente diseñado para ganar el mayor tiempo posible en cada maniobra y toda esa clase de cosas.

Podremos elegir entre cuatro pistas, aquella en la que se va a llevar a cabo la competición. Todas tienen la misma longitud aproximadamente, siendo lo que las diferencia el número de curvas. Una vez seleccionada la pista, apareceremos con nuestro sofisticado vehículo en la salida.

Tensamos los músculos y nos agarramos con firmeza a la barra del vehículo (apretamos el FIRE, dicho de otro modo). A partir de ahora tenemos treinta segundos para comenzar la carrera, lo cual haremos dando arriba, abajo (alternativamente y al disparo.

Una vez que comienza el deslizamiento prácticamente perdemos el control de la situación. Lo que recomiendo es moverse hacia la izquierda y la derecha para mantener el indicador de posición centrado, ya que al darnos con las paredes del tobogán perderemos tiempo. Atiende a esto desde el mismo instante de la salida. Parece lógico que las curvas procuren ser tomadas por su cara interna, pero resulta difícil, ya que su trazado cambia en cada pantalla, con lo que apareceremos sin darnos cuenta en su cara externa, sin contar con el peligro de chocar con los bordes. Además, es en las rectas donde más deprisa se puede ir, y aquí es recomendable ir por el centro.

En cuanto a los otros indicadores («Drift» y «Steer») son, en mi opinión, de inutilidad absoluta.

Esquí de fondo

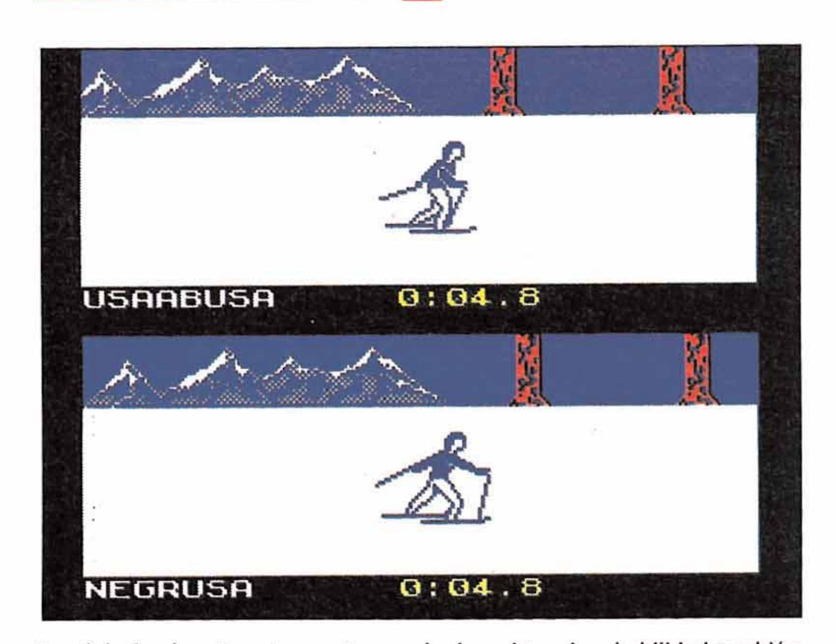
Es una especie de maratón de las olimpiadas de invierno. Consiste en recorrer una distancia determinada mediante el uso de esquíes y con constantes subidas y bajadas. El trayecto se elige de entre tres distancias, 1000, 2000 y 5000 metros. Recomiendo coger el primero, por ser el más corto.

Se trata de recorrer la distancia seleccionada en el menor tiempo posible, para lo cual es fundamental conseguir un rito en el aporreo de teclas. Esto es, no se trata de golpearlas a toda velocidad, sino de hacerlo rítmicamente: primero una, luego otra y así.

Es muy importante saber coger impulso para las subidas en las bajadas. De otra forma es muy posible que nos quedemos atrancados. En estos casos, acelera el ritmo y aprieta repetidas veces el disparo (incluso, mantenlo apretado). Esto último también es recomendable para



Campeona



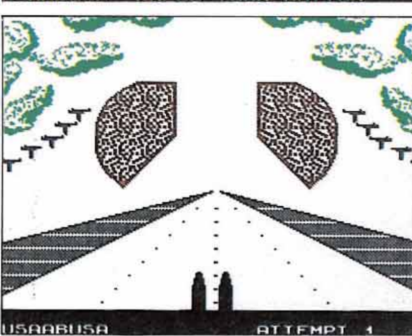
Esquí de fondo.—En este evento mezcla de resistencia y habilidad también podremos seleccionar la distancia que deseamos recorrer. Es imprescindible mantener el ritmo y coger impulso para afrontar las subidas.

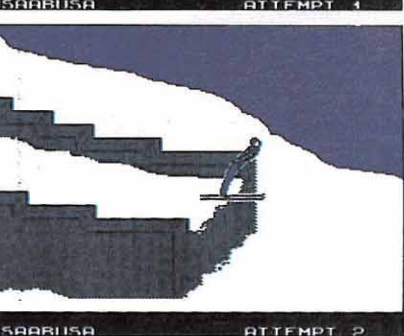


• Los simuladores deportivos constituyen por sí mismos todo un género. Epyx ha sido la compañía que más ha contribuido a definirlo.

• Gran variedad de pruebas y adicción a raudales son las pautas que Epyx ha vuelto a utilizar con éxito.

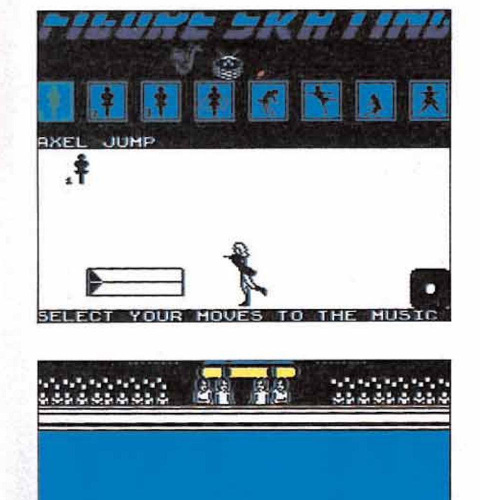






Salto de esquí.—Para concluir esta prueba con éxito y optar a alguna de las medallas, debemos superar tres fases distintas: la salida, la bajada y el salto en sí, donde procuraremos mantener un ángulo de 45 grados.

s sobre la nieve



Patinaje artístico.—Consta de dos partes: diseño de la coreografía y ejecución de la misma.

ganar velocidad en las bajadas. Lo más importante es no perder el ritmo (ni la paciencia) y no pararse nunca, pues si lo haces te costará recuperarlo.

Patinaje artístico

En esta prueba se conjuga el más llamativo arte y la más depurada técnica.

Esta prueba consta de dos partes: diseño de la coreografía y su ejecución. Cada una de ellas será puntuada por separado, primero la parte artística y luego la técnica.

El diseño es lo más complicado, pues la música no te inspira muchos movimientos, que se diga. Así pues, simplemente sabiendo que has de colocar los ocho distintos posibles al menos una vez y que hay que realizar un mínimo de diez movimientos durante la actuación, los colocarás a tu capricho y deseo. Procura, sin embargo, que estén uniformemente separados. Además, recomiendo que después de los llamados «axel» dejes bastante tiempo hasta el próximo movimiento, pues son los más difíciles y en los que morderás el povo (perdón el hielo) en más ocasiones.

En cuanto a la ejecución, se trata de realizar los movimientos preseleccionados en el momento correcto. Dado que la música es bastante repetitiva, no podremos fijarnos en sus momentos concretos, por lo que será vital atender a la flecha que indica el tiempo de actuación: una vez que se ponga verde, cuenta hasta dos y realiza entonces el movimiento. Estos se realizan tal y como te indica el joystick en la parte inferior izquierda en la pantalla de diseño. Suelen consistir en moverlo hacia arriba y mantenerlo allí durante cierto tiempo. Si no lo sueltas en el momento justo sufrirás una vergonzosa caída.

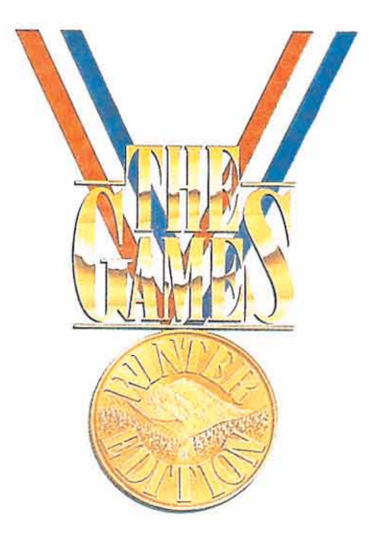
Después de la actuación, podremos ver las, normalmente, deprimentes calificaciones que nos otorga el jurado. Dichas puntuaciones son sobre seis. En general, si te sale bien la parte técnica te puntuarán alto la artística; pero si sufres muchas caídas, sea cual sea la coreografía, te llevarás doce redonditos roscos.

Salto de esquí

Te dejas caer por una rampa, saltas y ya está: quien más lejos llegue gana. ¿Comprendido? También hay una puntuación por técnica durante el salto, pero es bastante baja y no suele dar la victoria.

Esta prueba tiene tres fases diferenciadas. En la primera simplemente damos al disparo para comenzar la caída. La segunda es nuestra bajada. Aquí veremos nuestros esquíes descendiendo a toda velocidad, hasta que la pista desaparezca bajo los pies, momento que habremos aprovechado para el salto. Mantén apretado el botón de arriba, pues así ganarás velocidad. No te preocupes si no te mantienes en el centro, pues da lo mismo desde donde saltes. Presta mucha atención a los puntos del centro de la pista, pues te avisará cuando falte poco para que se acabe la rampa, librándote de un doloroso golpe. Su aviso es dado mediante la ralentización momentánea de los mismos (los podrás ver más separados). En este instante, prepárate para el salto que habrás de realizar poco después, con lo que entrarás en la tercera fase.

Durante el salto, debes procurar mantener un ángulo de 45 grados con el suelo para alcanzar puntos de técnica. Mantén los brazos separados del cuerpo y los esquís ligeramente inclinados. Cuando estés a punto de entrar en la nieve comienza a conseguir la posición de aterrizaje, para lo que deberás, formando 45 grados, con el suelo, dar al botón de disparo y mantenerlo apretado hasta el feliz aterrizaje. Si no consigues la postura, inclínate con calma arriba y abajo hasta conseguirla. Bueno, si no quieres acabar con la cabeza en un congelador.



THE GAMES WINTER EDITION

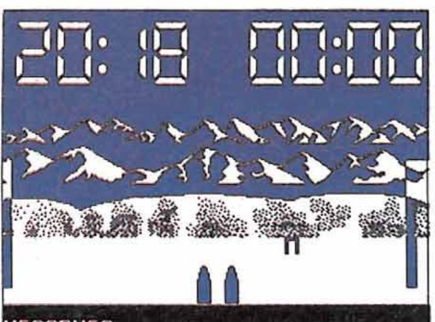
Slalom

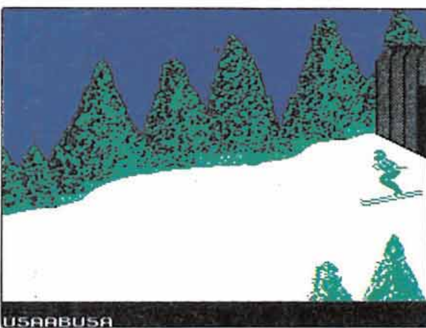
Nuestro objetivo es bajar una pendiente pasado a través de determinados lugares indicados con banderolas. Hay que buscar, como siempre, el menor tiempo posible. Podrás elegir entre recorridos de distintas longitudes y con banderas más o menos espaciadas.

Una vez comienza la carrera debes pasar por encima de la primera bandera y luego ir alternando: la siguiente por abajo y así. Lo ideal es pasar lo más cerca posible de las banderas para hacer el menor tiempo posible, pero es francamente difícil calcular si pasarás sobre ellas o no. Además, has de tener cuidado de no aproximarte a los bordes de la pista. En estos casos te transformarás en una redondita bola de nieve y habrá terminado la carrera.

Esta prueba no tiene más dificultad: simplemente, no te equivoques en tu zig-zag, no te comas ninguna bandera y acércate a ellas en la medida de lo posible. Si corres contra el ordenador verás cómo deberías hacerlo tú.







Slalom.—Nuestro objetivo es recorrer en el menor tiempo posible una pendiente pasando a través de las zonas marcadas con banderolas. En ella podremos elegir entre distintas distancias y banderolas.

Patinaje de velocidad

Esta prueba consiste en recorrer una determinada distancia sobre una resbaladiza pista de hielo y montado en unos inseguros patines, en el menor tiempo posible (cómo no).

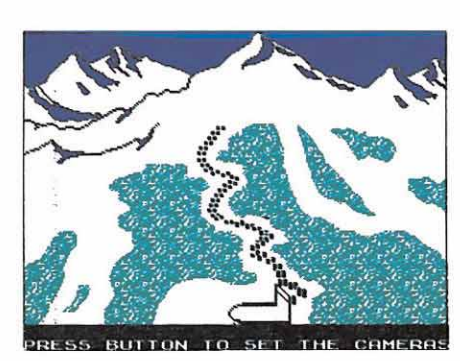
Es fundamental hacerse con el ritmo del movimiento o acabarás numerosas veces con tu trasero en el hielo. Para coger el ritmo espera a ver que pie va hacia delante. Debes apretar en cada momento la tecla correspondiente al pie que se adelanta. El ritmo cambia de las curvas a las rectas, siendo en éstas donde aterrizaremos mayormente. En las curvas se va más lento y el ritmo correcto se consigue sin apenas separar los dedos del teclado. En las rectas si que hay que separarlos, pues hay que permitir que el movimiento se aproveche al máximo, por lo que habrá que tardar más en adelantar el otro pie. Es difícil mantener el equilibrio y nos caeremos con desesperante frecuencia, pero has de levantarte rápido. Además, una caída supone la pérdida del ritmo, que constará volver a recuperar.

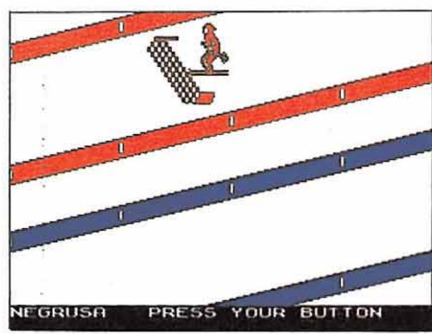
Por lo demás, se puede escoger entre distintas longitudes de carrera, que te recomiendo no escojas muy extenso, a menos que quieras terminar en un psiquiátrico.

Esquí alpino

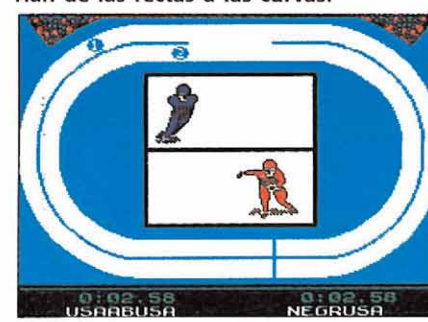
Otra prueba contra-reloj. Ahora deberemos bajar una montaña pasando a través de portales específicamente colocados. Lo primero que se hace es colocar cuatro cámaras por la pista. Esto se puede aprovechar de cara a ganar tiempo, pues cuando pasemos por delante de las cámaras no se corre el riesgo de saltarse un portal, por lo que si las colocamos en los sitios más difíciles nos ahorraremos algún quebradero de cabeza. Cuando aparecemos delante de una cámara podremos hacer virguerías como volteretas, que no tienen ningún valor de cara a la puntuación final.

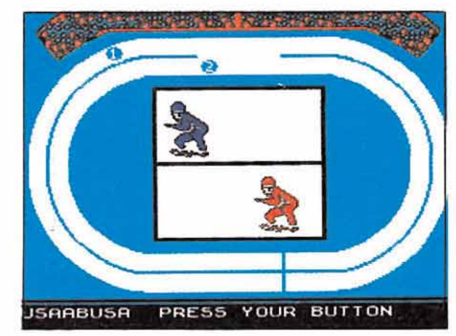
El resto de la prueba es muy parecida a los clásicos juegos de carreras, tipo «Bandera de a cuadros»: esto es, frenar en las curvas y acelerar en las rectas, procurando no saltarse ningún portal. Tras saltarnos cuatro de ellos, seremos descalificados, lo mismo que si nuestro tiempo rebasa los 99 segundos. Al comienzo es preciso dejar apretado el disparo si no queremos perder un tiempo precioso en la carrera: no te entretengas nada en la salida, aunque luego hagas tonterías (movimientos espectaculares) delante de las cámaras.





Patinaje de velocidad.—Para concluir con éxito esta prueba es preciso conseguir una adecuación perfecta en los ritmos, que varían de las rectas a las curvas.





Esquí alpino.—En esta prueba de velocidad podremos aplicar perfectamente las técnicas aprendidas en otros simuladores de carreras; acelerar en las rectas y frenar en las curvas es la única clave del éxito.

Ceremonia de clausura

Tras esta prueba se llega al final de los juegos y se hace una recapitulación de medallas entre los jugadores, dándose el vencedor global de los juegos, que subirá nuevamente al podium. Hasta dentro de cuatro años... (o de unos minutos, si tienes ganas de competir nuevamente, en pos de ese récord que se resiste). ■

Fernando Herrera González

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

Sentinel

Estos son algunos códigos de acceso para que podais llegar a nuevos niveles.

24-84620577
34-03549980
44-45888884
70-46744722
89-18710749
95-46905799
115-77629555
139-79945134
154-25414754
170-43399317
186-34168189
199-18842574

Hermanos Tejero García (Madrid)

Cybernoid

Cuando definamos teclas pulsar: Left: Y. Right: X. Up: E. Fire: S. En ese momento oiremos una musiquilla y obtendremos vidas infinitas.

Alfonso Hernández (Madrid)

Garfield

POKE 7932,0
POKE 7933,0
Para no tener hambre



POKE 7808,0
POKE 7809,0
No tener sueño

Juan Bejarano Acevedo (Sevilla)

Silent Shadow

Para pasártelo mejor y poder destruir más a gusto, haz lo siguiente:

1. Teclea el cargador de vidas y ejecútalo (si quieres).
2. Cuando aparezca el menú, pon el jugador 1 en Joystick, pon el jugador 2 en teclado y selecciona la opción «redefine».
3. En vez de pulsar las teclas que quieras, mueve el Joystick en la dirección que te pida.
4. Selecciona 2 jugadores, y ¡sorpresa! estarás controlando los dos aviones a la vez, se mueven a la vez, disparan a la vez, y cada uno puede tirar sus propias bombas.

Roberto Carlos Fernández (Málaga)

Match Day II

Al sacar un corner esperaremos a que uno de los nuestros se ponga enfrente del poste que esté más alejado del punto de lanzamiento; es entonces cuando hay que sacarlo apuntando a ese jugador al que le será muy fácil rematar a gol. Para esto hay que tener en cuenta ciertas cosas: el jugador deberá estar muy cerca del poste; si se saca desde abajo, el remate será con el tórax, si es desde arriba, será con la cabeza gracias a un salto que se hace mientras se mira hacia arriba y tras haberse movido un poco hacia la portería para pillar la pelota.



Si no se sitúa ningún jugador en el poste indicado, tras lanzarlo (el corner) el que lo reciba se colocará en la línea que marca el área de penalty, frente a la portería, a medio camino entre la esquina más próxima de esta línea y el semicírculo; entonces hay que chutar a toda fuerza empleándose la diagonal que permita hacer gol desde donde se esté (ejemplo: si está debajo del semicírculo, en el campo izquierdo, empleará la izquierda-arriba). El gol es casi seguro.

Si tenemos un jugador contrario a nuestra espalda deberemos hacer sus mismos movimientos con el nuestro mientras nos acercamos a la portería, buscando el centro de la línea que marca el área de penalty, quedando en línea recta con el punto de penalty y el centro de la portería; entonces chutamos a máxima potencia y marcaremos con total impunidad.

Hermanos Tejero García (Madrid)

Desperado

POKE 2000,125
POKE 2001,125
Vidas infinitas
POKE 20001,N
N=1-5. N. de fase

Alfonso Hernández (Madrid)



LA ACCION TRASPASA LA PANTALLA CON IBER SOFTWARE

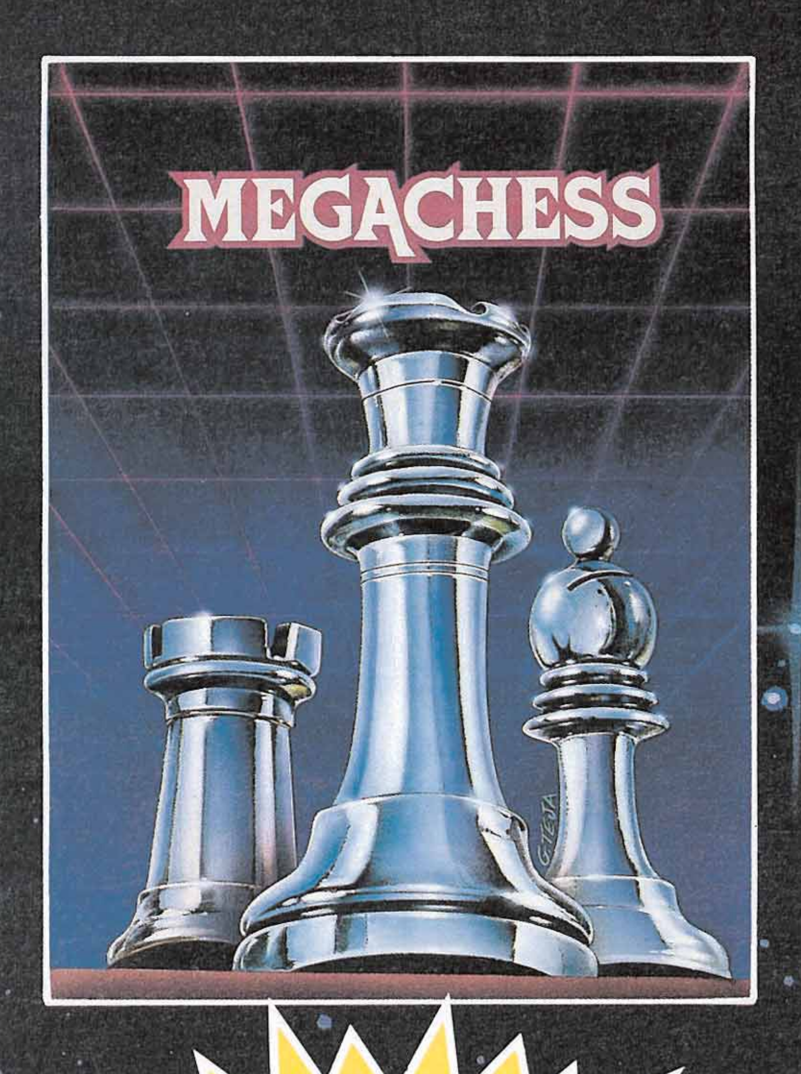
IBER SOFTWARE es un nuevo sello independiente que pasa a la acción y hace su presentación en público con un lanzamiento inicial de 6 nuevos videojuegos que harán historia, absolutamente originales y con unas posibilidades que superan lo acostumbrado.

En IBER SOFTWARE hemos estado investigando y trabajando duro para poder aparecer con este lanzamiento estelar.

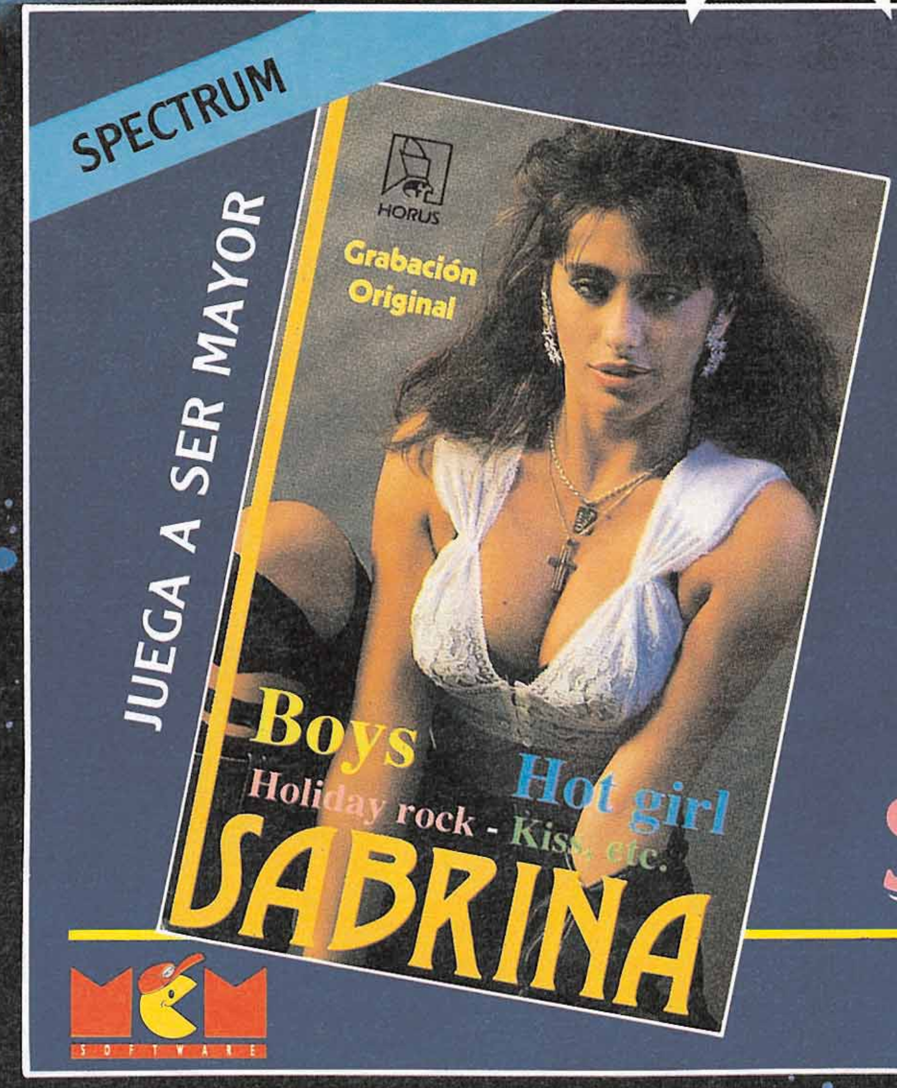
Las cosas se han tomado con calma, pero ahora, cuando traspasamos la pantalla, lo hacemos con ideas claras y objetivos concretos: ofrecer juegos actuales, atrevidos y sugerentes, lejos de las fórmulas habituales.

Y para muestra aquí están los seis primeros títulos. Seis títulos que, con tu ayuda, estarán desde ahora, en primera fila.

No podrás perderlos de vista.



SABRINA
Experimenta una nueva emoción, diferente y más fuerte que ninguna de las que has conocido.



MEGACHESS
Un auténtico gran maestro de ajedrez que no engaña, y nunca se te quedará pequeño.

MEGACHESS

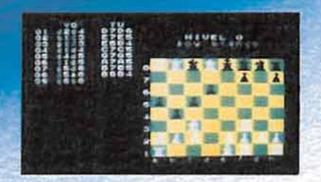
MEGACHESS es uno de los mejores simuladores de ajedrez del mundo.

Si eres principiante podrás practicar en distintos niveles aprendiendo las jugadas que realiza la máquina.

Si eres jugador se te presentarán dos opciones: jugar o analizar.

En la primera podrás elegir nivel de juego de cero a seis.

Con la segunda podrás analizar las grandes partidas de los maestros internacionales intentando tus propias soluciones.



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 521
AMSTRAD Ref. AMC 618
MSX Ref. MSC 305

SABRINA

Llaman a tu puerta y, al abrir, un sudor frío te recorre el cuerpo. Se te paralizan las piernas y sólo puedes emitir un leve balbuceo.

Ella está delante de ti, vestida con un pequeño pantalón y un escueto body, y necesita tu ayuda.

Si eres capaz de reaccionar, ésta es la oportunidad de correr una aventura con SABRINA.



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC [illegible]
AMSTRAD Ref. AMC 622
MSX Ref. MSC 316

POST MORTEM

POST MORTEM es una aventura que traspasa las fronteras de la realidad y te llevará más allá de la muerte.

Este juego tiene su origen en la muerte de un joven programador que tuvo una inspiración para su próximo juego.

Durante el juicio, en el purgatorio, sucedió algo grande y maravilloso...



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 525
AMSTRAD Ref. AMC 662
MSX Ref. MSC 309

PUNK STAR

El Rey Gapas ha desheredado a su hijo "Punkito" y lo ha encerrado en las mazmorras de su castillo, vigiladas por el perverso Gachi, tremendo y horroroso mago que se nutre únicamente de hamburguesas.

Si tú encuentras los 13 elementos de que se componen las hamburguesas, tu amigo Punkito tendrá la misma fuerza que Gachi.



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 523
AMSTRAD Ref. AMC 620
MSX Ref. MSC 307

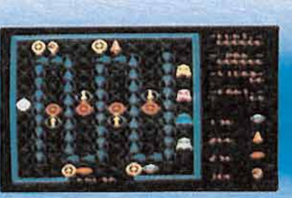
HABILITY

HABILITY es la historia de Pud Pod, una pobre pelota de tenis que salió de la pista y fue a parar a un parque con setos laberínticos.

Para intentar sacarla tendrás que prescindir de tu experiencia anterior.

Deberás crear una nueva lógica para estudiar los recorridos más seguros y estables.

Serás el comedor comido (de cocos).



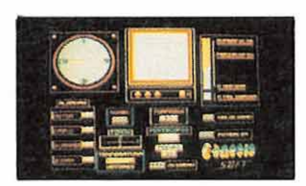
SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC [illegible]
AMSTRAD Ref. AMC [illegible]
MSX Ref. MSC [illegible]

ORMUZ

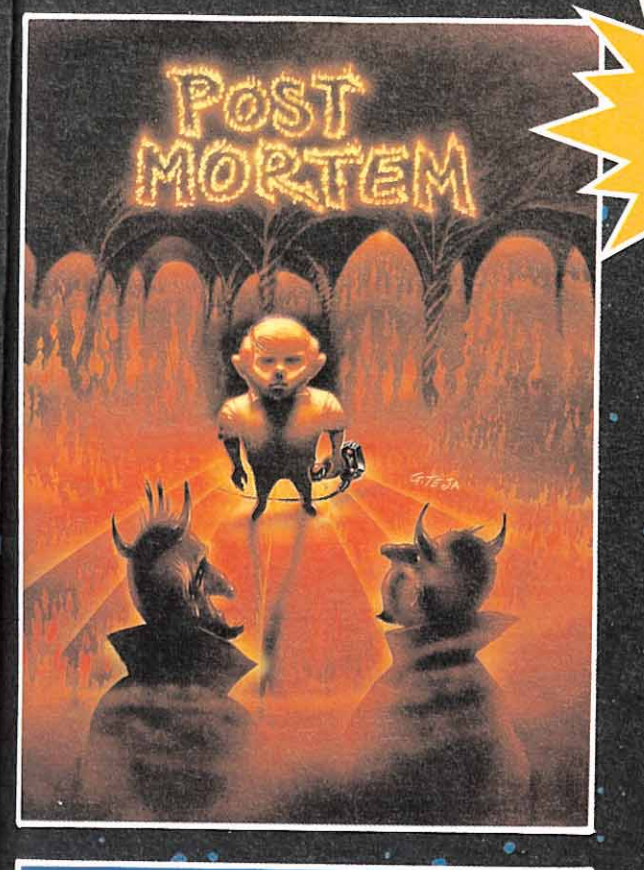
ORMUZ se distingue del resto de simuladores de submarino existentes, por su agilidad y su calidad gráfica.

Este videojuego, que tiene un notable nivel de realismo, es al mismo tiempo muy dinámico y fácil de manejar.

A diferencia de otros simuladores, tus reflejos y concentración juegan un papel fundamental en el desarrollo de la aventura.



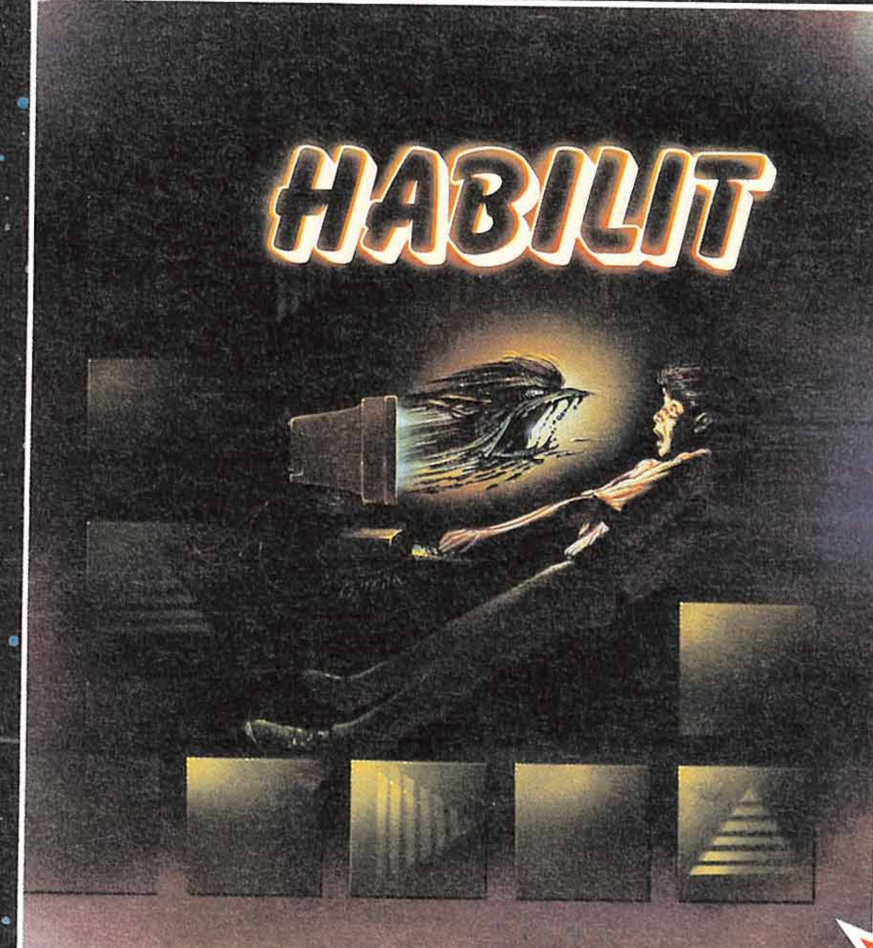
SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 524
AMSTRAD Ref. AMC 661
MSX Ref. MSC 308



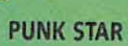
POST MORTEM
Si crees que hay algo después de la muerte, intenta ser el protagonista.

ORMUZ

ORMUZ
El simulador. La vida de millones de personas depende de tu habilidad manejándolo.



PUNK STAR



PUNK STAR
Una flipante aventura para un punk duro como tú. Punkito te va a molar, colega.

HABILITY
Si crees que dominas los comecocos, te vas a enterar.

Software

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

Beyond the ice palace

Para conseguir pasar la primera fase debes llegar hasta donde están las piedras móviles y saltar a la primera. Sitúate en la parte izquierda mirando hacia la derecha y dispara a todos los murciélagos existentes. Antes de llegar arriba, salta y conseguirás haber pasado a la segunda, tercera, etc... y así, hasta que te encuentres con el dragón.

Rafael Nieto Abadía (Cádiz)

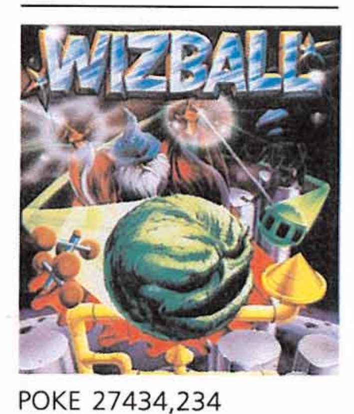
Predator



POKE 5672,165
POKE 5643,165
Vidas infinitas
POKE 4189,165
Granadas
POKE 7178,165
Tiempo infinito
POKE 4019,165
Munición
SYS 1536

R. N. (Cádiz)

Wizball



POKE 27434,234
POKE 27435,234
POKE 27436,234
Vidas infinitas
POKE 32507,234
POKE 32508,234
POKE 32509,234
Inmune
POKE 29255,1
Movimiento
SYS 25481

R. N. (Cádiz)

Renegade

POKE 42187,165
POKE 45868,44
POKE 46285,96
Vidas infinitas
POKE 46631,44
POKE 43022,0
POKE 43077,233
Energía ilimitada
POKE 43077,255
POKE 38674,165
Tiempo infinito
SYS 41931

Rafael Nieto Abadía (Cádiz)

ATARI

Impact

En el «password» que nos pide le decimos:
LIFE: nos da una vida.
GOLD: nos pone en la pantalla once.
FISH: nos pone en la pantalla veintiuno.
USER: nos manda a la pantalla final.

Daniel Pérez Cabanillas (Barcelona)

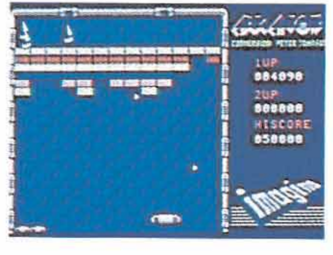
Airball

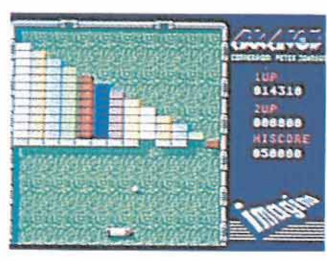
Existe un libro de magia en la habitación del candil, se va hacia él por la puerta suroeste de la primera pantalla, todo hacia abajo, siempre con la linterna con nosotros. Cuando ya no se puede bajar más entrar en la puerta sureste hasta el final. Desmontar los bloques y volver con el libro a la primera pantalla y soltarlo allí, él te dirá los objetos que debes coger.

Daniel Pérez Cabanillas (Barcelona)

Arkanoid

Cargado el juego, dar a la tecla «capslock» y aunque no sea visible, teclear «deathstar» y seguidamente empezar la partida. Dándole





a la tecla «S» pasarás de pantalla hasta llegar a la última donde lucharás con un monstruo.

Daniel Pérez Cabanillas (Barcelona)

VAMPIRE'S EMPIRE

Siniestra cacería

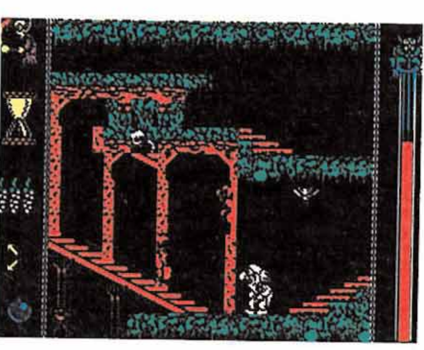
Habían pasado ya más de cuarenta años desde que Van Helsing obtuvo su brillante licenciatura en cinegética licántropa (caza de vampiros, para que nos entendamos). Siempre había sido su vocación emular a los héroes televisivos que, tan sólo armados con una estaca, penetraban en los castillos de los vampiros para acabar con sus vidas. Ansiaba ver bajo su cuerpo deshacerse la cara de los malvados, como tantas veces había visto en las películas. Pero lo cierto es que no había podido ejercer nunca, pese a su título arduamente conseguido de la prestigiosa universidad de Transylvania. Ahora, la oportunidad se presentaba...



El tiempo que nos queda está representado en pantalla por un reloj de arena.

Por fin, podría llevar a la práctica la teoría aprendida. Alguien, cuyo nombre desconocía, le había encargado la destrucción de los perversos, sádicos y viciosos condes Draculín, Draculón y Drácula, representantes de tres generaciones de una de las familias de vampiros más conocidas. No había dudado ni un instante en aceptar la misión. Desempolvó los antiguos libros de texto y, con inusitada avidez, se dispuso a releerlos.

Descubrió dos métodos para acabar con los vampiros: uno consistía en clavar una estaca en el corazón del chupasangre.



Los mordedores son seres inmóviles confinados en las columnas.

Dado que Van Helsing se desmayaba ante la visión de la sangre (cosa que casi le hizo abandonar la carrera, hasta que se enteró de que no había prácticas), optó por seguir el otro sistema. Este consistía en iluminar con un rayo de luz el cofre del vampiro. No parecía muy difícil. Pero, por supuesto, los sarcófagos de los señores estaban en los sótanos de sus respectivas mansiones, por lo que debería elaborar un complejo camino de espejos para conseguir que la luz llegara a su destino.

Por fin un día decidió partir: se pertrechó con numerosos cristales, tres dientes de ajo y la bola de cristal de Prindom, que tenía el poder de capturar la luz. Tras un largo y traqueteante viaje, llegó a su destino, donde pidió una diligencia que le transportara al temido castillo. Como era de esperar, nadie se ofreció a conducirle hasta él, pues una diligencia tardaba mucho y era más práctico un coche, aunque no se respetara la tradición de los cazavampiros. Resignándose, tomó un taxi y al poco tiempo se hallaba en el castillo. Allí descubrió que, efectivamente, se hallaba rodeado por vampiros, y, si no, que viera la gente lo que le había cobrado el taxista...

El juego

En este juego, asumes la personalidad del vampirólogo Van Helsing con el objetivo de acabar con los tres vampiros más sanguinarios de la historia, cuyos nombres no me atrevo a repetir.

Cada uno habita en una mansión diferente. Cada mansión consta de cinco pisos comunicados entre sí, de tal forma que el extremo derecho de un piso está en contacto con el extremo izquierdo del siguiente, lo cual contribuye a hacer nuestra pérdida más fácil, pero también, como se verá a facilitar considerablemente el juego, pues se pueden considerar alineadas las cuarenta pantallas de que consta cada mansión, por lo que bastará llevar el rayo en línea recta. Ya se explicará esto más adelante.

Como era de esperar, encontraremos muchos enemigos en nuestras andadas, pero poco peligrosos en general, siendo la



• En las mansiones calaveras, ratas y descendientes directos de drácula animarán nuestras veladas.

verdadera dificultad del juego conducir el rayo a su destino. También sufriremos numerosos golpes en nuestros desplazamientos, pero sin perjuicio para nuestra energía, por fuerte que nos demos el golpe. Por las distintas mansiones hay distribuidos cristales con la única misión de despistar al azorado jugador. Es más fácil resolver los castillos sin usar los cristales colocados.

En el margen derecho de la pantalla se encuentra el indicador con la sangre que nos queda.

• Nuestro objetivo es acabar con los tres vampiros más sanguinarios de la historia.

Si se acaba habrá que volver a empezar el juego. Este indicador sube si estamos algún tiempo sin sufrir pérdidas de sangre, pero muy lentamente. En el otro margen encontramos, de arriba abajo lo siguiente:

— Un vampiro con un gong encargado de avisarnos cuando se acabe el tiempo.

— Un reloj de arena que nos marca el tiempo que queda. No es necesario preocuparse de este indicador, ya que da tiempo de sobra a terminar la misión en el tiempo dado.

— El número de dientes de ajo que nos queda. Partimos con tres.

— Unas flechitas que nos indican en qué dirección está el rayo de luz respecto de nuestra posición.

— El objeto que tenemos en disposición de uso.

Dicho esto, vamos con una descripción de...

Los enemigos

Como se dijo, hay en el castillo varios seres que se encargarán de complicar nuestra tarea en la medida de sus posibilidades.

— Ratas: seres rastreros que van por el suelo en recorridos cíclicos bien definidos. Al patearlas, desaparecen espectacular y brevemente de la pantalla.

— Murciélagos: más peligrosos que las primeras, pues su radio de acción no se limita sólo al suelo. Rebotan en las paredes tipo bola del Arkanoid y normalmente cubren con sus alocados vuelos toda la pantalla. Además, son indestructibles.

— Calaveras: se situan estratégicamente por los techados esperando una víctima (tú) que se coloque en su vertical, momento que aprovechan para sacar una alargada pajita con la que chupan la sangre al incauto viandante. La solución para evitarlas es increíblemente sencilla: no te pongas bajo ellas.



La verdadera dificultad del juego es conducir el rayo a su destino.

• Cada vampiro habita en una mansión diferente, formada cada una de ellas por cinco pisos

— Mordedores: seres inmóviles confinados en columnas. Tienen una prominente tripa y aprovecharán tu cercanía para largarte unos cuantos mordiscos que limen tu escasa sangre. Conclusión: no te coloques a su lado.

Los tres siguientes seres aparecen cuando pasas por un ataud:

— Vampiro feo: se trata de un ente jorobado, sin ninguna clase de atractivo. Te perseguirá por la pantalla aunque bajes o subas escaleras. Sólo estará satisfecho cuando acabe con tu sangre.

— Vampiro guapo: es una aparición que cautivará a las féminas, pues según las instrucciones es joven, rubio, con el pelo rizado... Dado que Van Helsing no es fémina (al menos en apariencia) y que no salen de la plataforma en que está el ataúd, no tendrá grandes problemas para esquivarlos.

— Vampiresa: viste un mantón de prácticamente nada y muestra, sin ninguna vergüenza, sus enormes encantos. Como la carne es débil, nuestro investigador se sentirá atraido (literalmente) hacia ella, cosa que debes evitar, mientras esté en la plataforma del sarcófago.

Los tres últimos personajes desaparecerán si sales de la pantalla o si les alcanzas con un certero ajo. Asimismo, no aparecerán si colocas sobre sus sarcófagos un diente de ajo. Ten cuidado, pues aparte de chuparte la sangre dicen numerosas obscenidades, lo cual supone un gravísimo peligro.

Útiles y aperos de matanza

No encontrarás nada en las mansiones que te pueda ayudar, pero llevas los siguientes objetos:

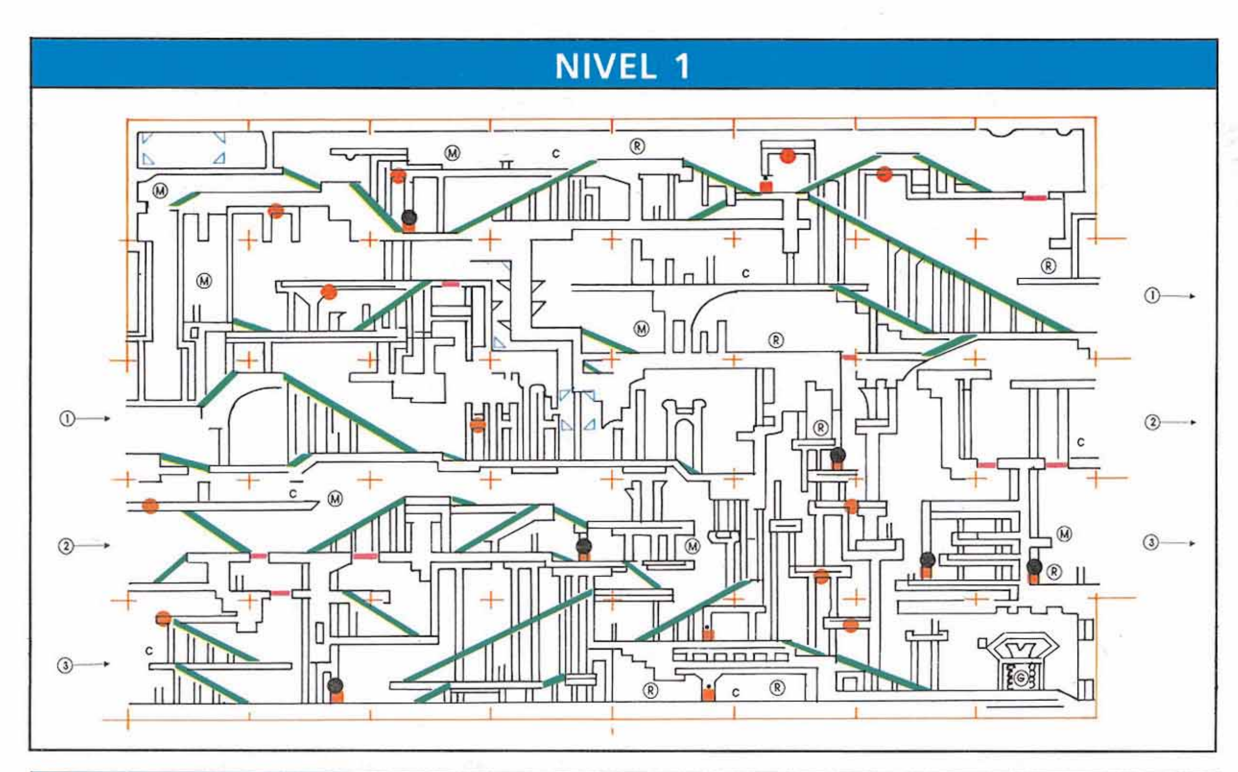
— Ajos: son tus proyectiles y los puedes lanzar hacia los lados momento en que describirán una elegante parábola. Sólo son úti-

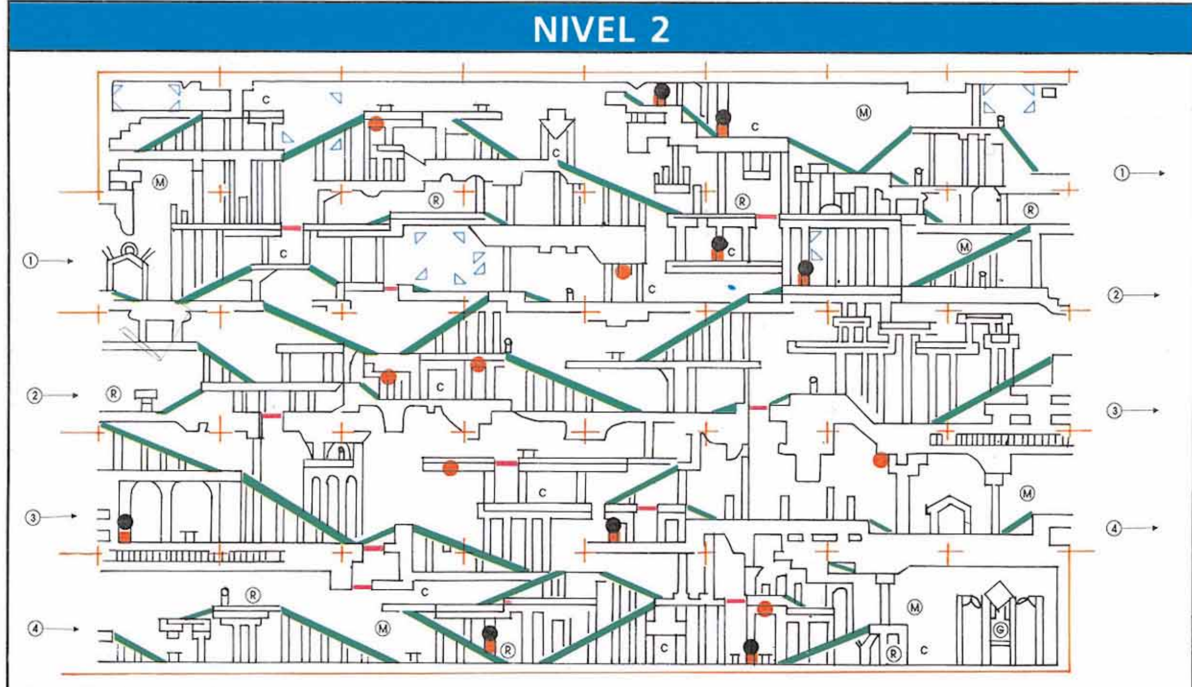
VAMPIRE'S EMPIRE

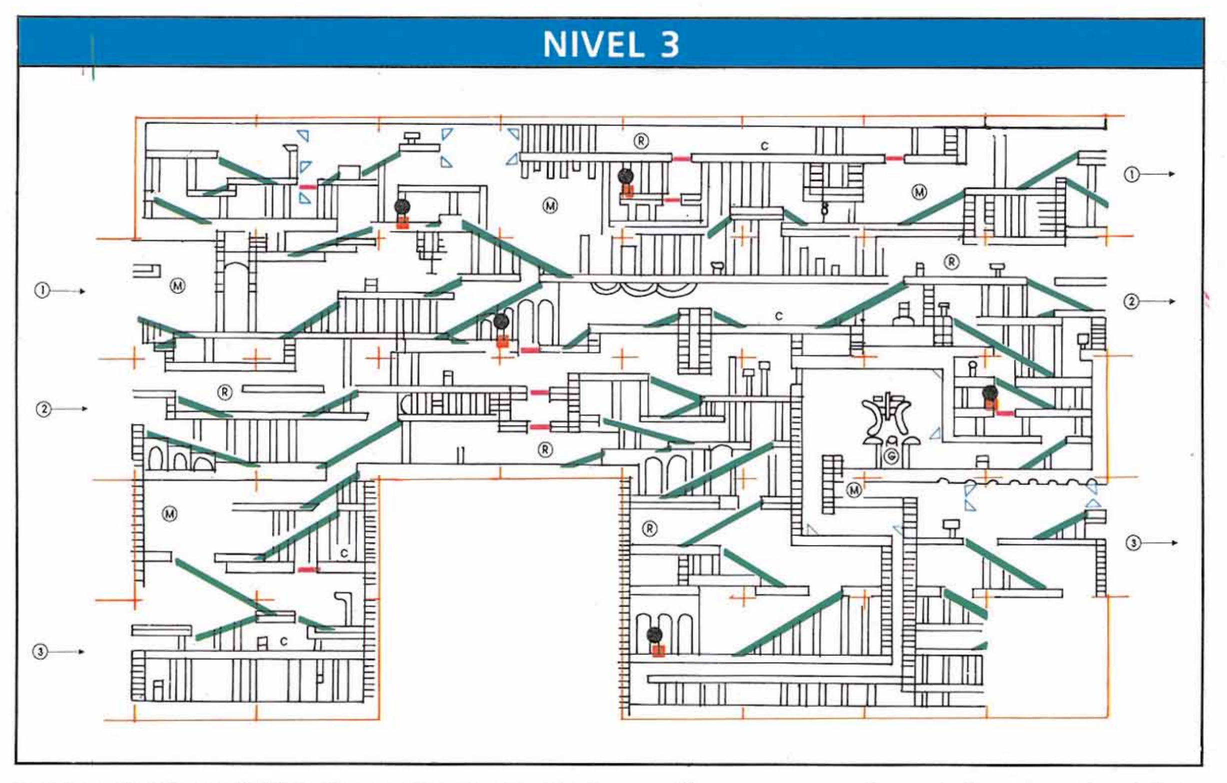
MAPA

SÍMBOLOS

- ESPEJOS O CRISTALES
- Ⓜ MURCIÉLAGOS
- ● CALAVERAS
- MORDEDORES
- ATAÚDES
- C SARCÓFAGO
- Ⓡ RATAS
- ESCALERAS
- — RAMPA O TRAMPILLA
- + LÍMITE ENTRE PANTALLAS
- CRISTAL 1
- CRISTAL 2
- CRISTAL 3
- CRISTAL 4







La zona marcada con "¿?" no tiene acceso directo; al entrar en ella apareceremos dos pantallas más arriba, debajo de la trampilla. Lo mismo ocurre con la marcada con un "*", al entrar por la escalera aparecemos en la pantalla situada dos pisos por encima, si llegamos a ella desde la trampilla no ocurrirá nada.

les contra los vampiros procedentes de ataúdes, que desaparecerán con su contacto. Usalos sobre todo con las vampiresas, Con los otros se recomienda la prudente huida.

— Dientes de ajo: llevas tres unidades y las puedes colocar en el techo para evitar la aparición de monstruos. Por lo general, son de poca utilidad y no vitales para la conclusión del juego.

— Bola de cristal: captura el rayo de luz y lo envía en la dirección deseada desde cualquier punto de la vertical en que fue cogido. Es vital para la conclusión del juego saber manejarla a la perfección. Durante su utilización Van Helsing entra en éxtasis, por lo que no se puede mover.

— Cristales: como misión tienen desviar el rayo en distintas direcciones. Se colocan por encima de Van Helsing siempre que no haya otro objeto o decoración. Si tienes que colocar dos cristales en la misma vertical, tendrás que colocar primero el más alto; si no, no lograrás el efecto deseado. Presta mucha atención a esto último. Hay cuatro tipos de cristales:

— Cristal 1: desvía el rayo izquierda-abajo o viceversa.

— Cristal 2: lo mismo pero hacia arriba.

— Cristal 3: al rayo que viene por la derecha lo manda arriba y al contrario.

— Cristal 4: desvía al rayo desde la derecha hacia abajo y viceversa.

Y ahora, con la tensión preceptible en el ambiente, comienza la cacería...

El final de Draculín

El más pequeño de la familia vive en el castillo menos cuidado. Esto es lo que va a hacer Van Helsing para acabar con su vida:

Va hacia la derecha y coloca un cristal 4 pegado al techo y otro 2 sobre su cabeza. Corre tres pantallas a la derecha y pone un cristal 1 pegado al techo y separado ligeramente del arco que hay en esta pantalla (y a su derecha). Baja por la escalera que hay aquí y al llegar abajo se vuelve a la izquierda y sube por la nueva escalera. En esta plataforma coloca un cristal 3 sobre su cabeza . Dos pantallas a la derecha encontrará otra con una pequeña escalera bajo la que no hay suelo. Colocas por encima de ella varios 1. Vuelve ahora a la salida y, con la bola, coge el rayo, bájalo hasta tu cabeza y lánzalo hacia la izquierda.

Vete ahora al segundo piso y busca, con ayuda del mapa, la única trampilla que hay. Déjate caer por ella y camina hacia la izquierda y hacia abajo hasta llegar a la pantalla de la esquina inferior izquierda del mapa. Sube a la primera de las plataformas y espera allí a que llegue el rayo. Cógelo con la bola y envíalo hacia la derecha. A partir de ahora es cuestión de aprovechar que eres más rápido que la luz e ir cogiendo al rayo en cada pantalla para bajarlo o subirlo con el fin de que esquive las paredes, Tendrás que cambiarlo de altura en tres ocasiones: una en cada una de las siguientes pantallas de la derecha. Finalmente, contemplarás con alegría cómo el rayo llega a su meta y entre truenos eres teletransportado al siguiente castillo.

La muerte de Draculón

El siguiente objetivo es el abuelo de la familia. Su castillo es más lujoso que el de su nieto y guiar al rayo es algo más difícil. En esta mansión vamos a utilizar el hecho de que todas las habitaciones se pueden considerar alineadas, por lo que llevaremos el rayo siempre en línea recta y hacia la derecha. La dificultad estriba en que, a veces, tendremos que dar un rodeo para alcanzar el camino seguido por la luz, por no poderse acceder desde una determinada habitación a su derecha consecutiva.

Para dar estos rodeos resulta indispensable el mapa, donde establecemos el recorrido a realizar para poder seguir al rayo. Se trata, por tanto, de ir subiendo y bajando el rayo para que esquive los sucesivos obstáculos, que veremos con anticipación por ser más rápidos o en el mapa. En la segunda pantalla del cuarto piso tras recoger el rayo deberemos enviarlo hacia abajo, para rápidamente volverlo a recoger en la parte inferior y ponerlo de nuevo en la dirección correcta. Todo esto suena fácil de hacer, pero en la práctica es más complicado: hay que buscar los rodeos más cortos, conocerlos muy bien y hacerlos a toda velocidad, procurando no caernos. Con unas cuantas tentativas te irás aprendiendo el camino y, al final, lograrás tu objetivo.

Con ello, habrás acabado con el malvado vampiro y podrás dedicar tus atenciones a su hijo y más perverso de tus enemigos.

La victoria sobre Drácula

Ahora entras en el más fastuoso y laberíntico de los palacios recorridos: el del inefable conde Drácula. En este palacio hay más cristales fijos que en los dos anteriores. incluso, si estudias el mapa observarás que hay una especie de recorrido hecho

● Para enfrentarnos con tan ilustres personajes contamos con cristales, dientes de ajo y una bola de cristal.

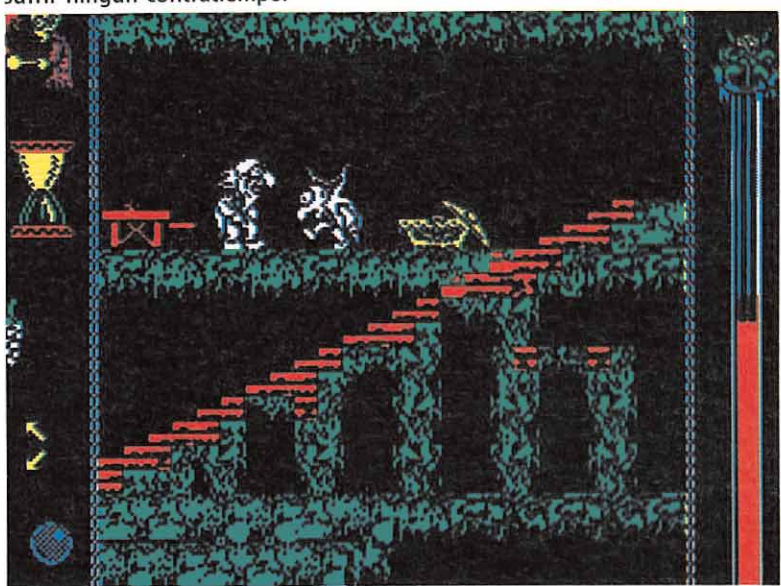
a propósito para el del rayo. Lo cierto es que, si bien se puede hacer uso de estas aparentes facilidades, ahora que ya dominarás con bastante soltura la bola de cristal (pues en el anterior castillo la tuviste que usar continuamente) puedes encontrar un camino más fácil.

Lo primero es la colocación de algunos cristales: vamos dos pantallas a la derecha, bajamos por las escaleras y volvemos hacia la izquierda. Ya aquí nos debemos hallar bajo la habitación en que se mueve el rayo. Colocamos un 2 bajo la escalera inferior en el único lugar posible. Avanzamos hacia la izquierda y veremos una pantalla con una trampilla. Nos situamos sobre ésta y colocamos un 4. Luego volvemos al lugar en que serpentea el rayo y ponemos en su camino un 1 de forma que desvie el rayo hacia abajo a través de la escalera que comienza y lleva a la pantalla inferior. Si todo está bien hecho volveremos abajo y observaremos que el rayo rebota en el cristal 2 que habíamos puesto, para ir a encontrarse con el 4 que hay sobre la trampilla y bajar a su través. También Van Helsing ha de dejarse caer por este conducto.

A continuación se debe tratar de dirigir el rayo hacia la izquierda para alcanzar la octava pantalla del segundo piso. Aquí lo debemos hacer bajar a los distintos subniveles de esta pantalla, lo que haremos bajando por una escalera, cogiendo el rayo arriba y bajándolo tantas veces como sea necesario hasta enviarlo a la pantalla inferior (orientándolo convenientemente hacia abajo). Esta pantalla (octava del tercer piso) consta a su vez de varios subniveles y en ella hemos de repetir el proceso descrito arriba. Una vez metido el rayo en esta pantalla es difícil que salga, por lo que se puede asegurar que hemos conseguido el final del último vampiro. Cuando consigas tener el rayo en el subnivel inferior envíalo a la izquierda y habrás dado fin a este complicado juego y la titulación de Van Helsing se habrá consumado.



El indicador de sangre se recupera lentamente si estamos algún tiempo sin sufrir ningún contratiempo.



Un certero golpe con un ajo acabará con los vampiros que acompañan a drácula.

En otro lugar...

Se puede decir que la alegría por estas defunciones fue general en el mundo, pero en determinados sitios llegó a extremos más altos.

Así, en cierto castillo tenebroso, las tinieblas habían retirado momentáneamente su velo para mostrar la pálida alegría de unas desusadas velas. Se estaba celebrando un festín por todo lo alto: gran cantidad de invitados y de platos. Es más, cada invitado con y en su plato. Pero tan sólo un comensal: el vampiro Nosferatu.

Como era de esperar, él era quien había contratado a Van Helsing para que acabara con la competencia. Por tanto, era momento de celebraciones...

Pero Van Helsing, en su inacabable cruzada contra el mal, ya se hallaba camino de su morada. Alguien desconocido le había contratado. ■

Fernando Herrera González

CÓDIGO SECRETO

MSX

Zanac

Nada más empezar, aparecerá un enemigo que bajará, se esperará un momento y escapará. Pues bien, si en vez de dispararle normalmente le disparamos con la tecla «z», se convertirá en un muñeco sonriente que, en caso de cogerlo, nos dará una vida extra. El procedimiento se podrá repetir cuantas veces se quiera.

Joaquín Abel Aguera (Almería)

Nemesis

I. Pasadizos:

a. En la 2.ª fase, al llegar a la zona donde hay piedras y aparecen naves, en las piedras de abajo hay un agujero, métete allí.

b. En la 3.ª fase por la parte de arriba, dos cabezas juntas que se encuentran mirando cada una para un lado. Métete entre ellas.

c. En la 4.ª fase, métete en el agujero del 2.º volcán.

Nota: este pasadizo sólo se activará si has pasado antes por el agujero del primer volcán.

II. Trucos:

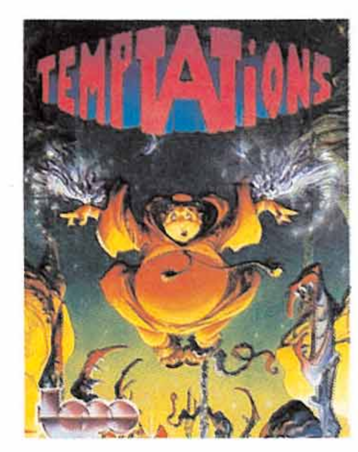
a. Pulsamos F1 y tecleamos el arma que queramos, luego pulsamos RETURN. Si tecleamos la palabra HYPER, se nos pondrán las armas de la demostración.

Nota: el anterior truco sólo lo podremos utilizar una vez por fase.

F.J.D. (Madrid)

Temptations

Este truco se utilizará para conseguir una vida extra. Nivel 1: Pantalla 4. Nada más llegar a esta pantalla, subimos la escalera y disparamos dos veces. Aparecerá

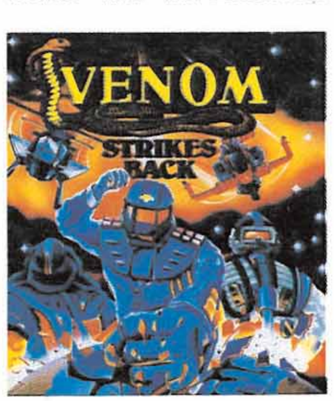


una especie de cuadradito y dispararemos de nuevo para matar al pajarito. Saltamos hacia donde está situado el cubo y conseguiremos una vida más.

Fco. Javier Torreblanca (Málaga)

Venom strikes back

Nada más cargar el juego, ponemos todas las contraseñas, que son MAYHEM, TRANSMOGRIFY y VALKYR. Una vez hecho esto, empezamos a jugar. Cogemos el Penetrator y el Backlash. Después, avanzamos. Cuando lleguemos a la pantalla de las cabinas, nos metemos en la del centro, o sea, la que nos lleva al nivel 3. Cogemos el Healer y el Blaster. Avanzamos. Cuando lleguemos al super misil, lo destruimos y entramos en el transportador. Las siguientes pantallas no presentan dificultad, pero, cuando lleguemos a la pantalla del transportador, ponemos la barrera o Penetrator, como prefiráis, y con el Penetrator activado nos introducimos.



Cuando nos transporte, el Penetrator nos lo quitará, pero tendremos inmunidad para el resto del juego. Pero, ¡ojo! porque si caemos al agua o pulsamos una tecla del 1 al 4, la inmunidad se anula.

Joaquín Abel Aguera Gómez (Almería)

Nemesis II

I. Pasadizos:

a. En la 3.ª fase, al pie de una gran columna formada a base de columnas pequeñas.

b. En la 6.ª fase, justo al salir del túnel donde cogemos la taladradora en la esquina inferior izquierda hay un grupo de piedras que pueden ser destruidas por la taladradora. Métete allí.

II. Trucos:

a. Con el «Q/bert» en el 2.º slot, si pulsamos F1 y tecleamos METALION, la nave se volverá verde y seremos inmunes, durante un tiempo. Si tecleamos EMPEREOR LARS 18, obtendremos las armas de la demostración.

b. Con el «Pinguine Adventure» en el 2.º slot la nave se convertirá en un pinguino.

Nota: el truco «a» lo podemos realizar tantas veces como queremos.

F.J.D. (Madrid)

Con este nuevo programa, Ocean parece querer demostrarnos que los ordenadores de ocho bits están siendo llevados, si no lo han sido ya, al límite de sus posibilidades. Los que conocemos en profundidad estas máquinas, que se han convertido ya en parte de nuestra vida cotidiana, debemos reconocer que los extraordinarios efectos gráficos y sonoros de Operation Wolf podrán ser alcanzados pero difícilmente rebasados por otro programa comercial, pues no en vano dan vida a la mejor conversión de una máquina recreativa jamás lograda hasta la fecha.

OPE

Los perr

La Operación Lobo ha sido planeada por el alto mando como una de las más ambiciosas incursiones de nuestro ejército en territorio enemigo. El objetivo principal no es demasiado original pues se reduce a intentar rescatar a cinco rehenes encerrados en un campo de concentración del adversario, pero la operación se complica al tener que realizar una serie de misiones imprescindibles para localizar y rescatar a los compañeros capturados. Estas misiones tendrán lugar en seis escenarios diferentes que constituyen otras tantas fases en las que está dividido el juego.

Nos encontramos ante un nuevo y frenético arcade de inspiración militarista, género que por suerte o por desgracia ha contado siempre con gran cantidad de fervientes adeptos. El interés de esta nueva producción radica sin duda en la trepidante acción presente a lo largo de su desarrollo, los excelentes movimientos y el gran realismo de los gráficos, elementos todos que hacen posible uno de los mejores arcades de la historia del software, un programa realizado con un extraordinario derroche de esfuerzo que ha sabido superar ampliamente a todos sus predecesores. A través de un molde clásico, los programadores de Ocean nos demuestran una vez más que es posible mejorar constantemente un género tan machacado cuando existe una verdadera voluntad de hacer bien las cosas.

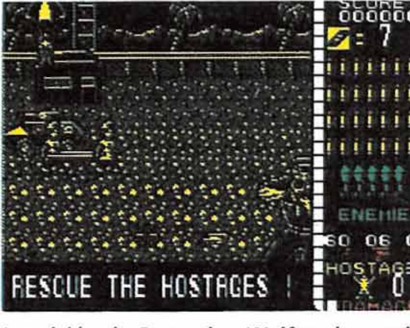
El juego

La Operación Lobo se desarrolla en seis frentes diferentes que deberán ser cargados independientemente desde el cassettte a excepción de los afortunados poseedores de modelos de 128K, que podrán cargar todas las fases a la vez. Las fases se desarrollan en diferentes escenarios en los que existen, aunque sea en apariencia, misiones específicas que nos conducirían al objetivo final de rescatar a los cinco rehenes en poder del enemigo. Pero a la hora de la verdad hemos de reconocer que las seis fases comparten los mismos planteamientos, solamente variando el número de enemigos a exterminar y los decorados que acompañan a la acción.

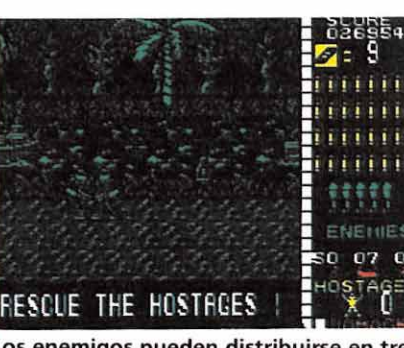
En cada una de las fases el desarrollo del juego es más o menos como sigue: la pantalla se desplaza lateralmente mediante un suave scroll automático, desplazamiento que en algunas fases es hacia la izquierda mientras que en otras es hacia la derecha. A medida que la pantalla se desplaza aparecen ante nuestros ojos diferentes visiones panorámicas de los territorios enemigos. Nuestro personaje no es visible y manejamos una mira telescópica de forma circular, que podemos desplazar a nuestro antojo por la pantalla como si la acción se desarrollase frente a nuestros ojos. Es ahora cuando comenzará a hacer su aparición un verdadero enjambre de soldados y vehículos enemigos que debemos destruir desplazando adecuadamente nuestro punto de mira. En cada fase se nos indica un número variable de adversarios, de forma que la fase terminará cuando hayamos abatido al último de ellos.

Los enemigos

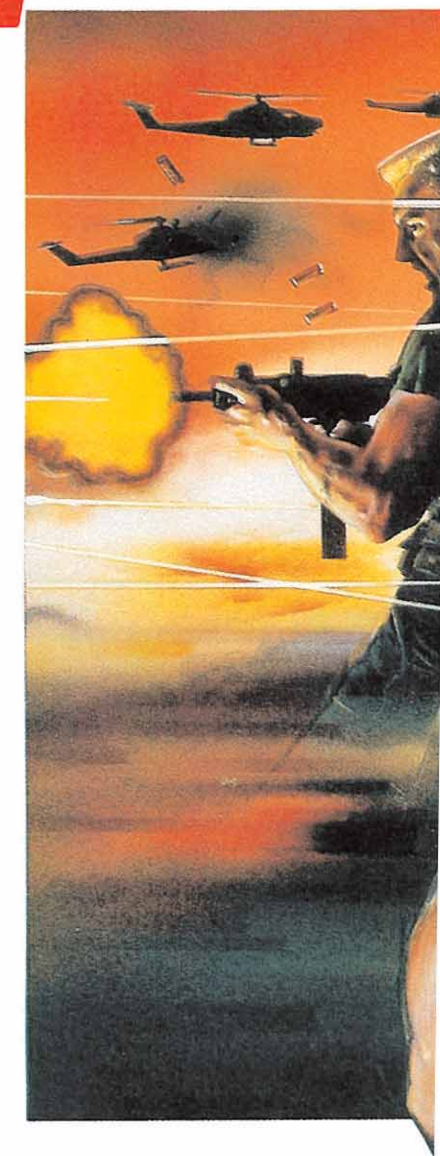
Este es en resumen el desarrollo del programa, pero por supuesto a la hora de la verdad las cosas no son tan simples como pudiera parecer. En primer lugar hemos de indicar que los enemigos pueden distribuirse en tres categorías: infantería, vehículos terrestres y helicópteros. Al comenzar cada fase observaremos en el lateral derecho de la pantalla tres pequeños gráficos que representan a los tres grupos antes indicados. Los números que aparecen bajo los gráficos correspondientes indican el número de enemigos de cada clase que debemos eliminar para pasar a la siguiente fase, números que son diferentes para cada una



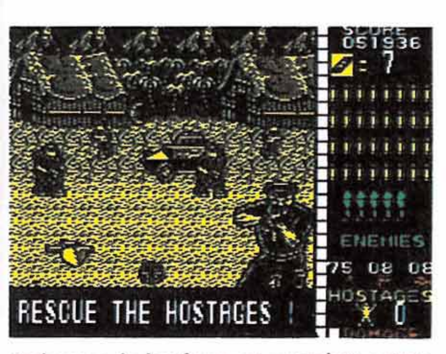
La misión de Operation Wolf se desarrolla a través de seis escenarios diferentes.



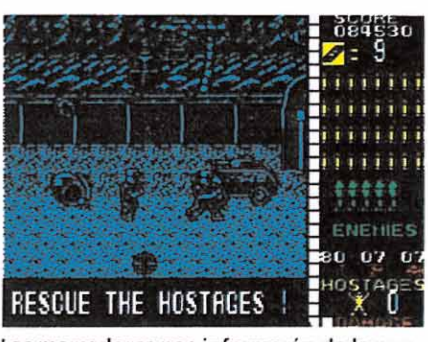
Los enemigos pueden distribuirse en tres categorías: infantería, vehículos terrestres y helicópteros.



RATION WOLF



Cada una de las fases se completa exterminando un número variable de enemigos.



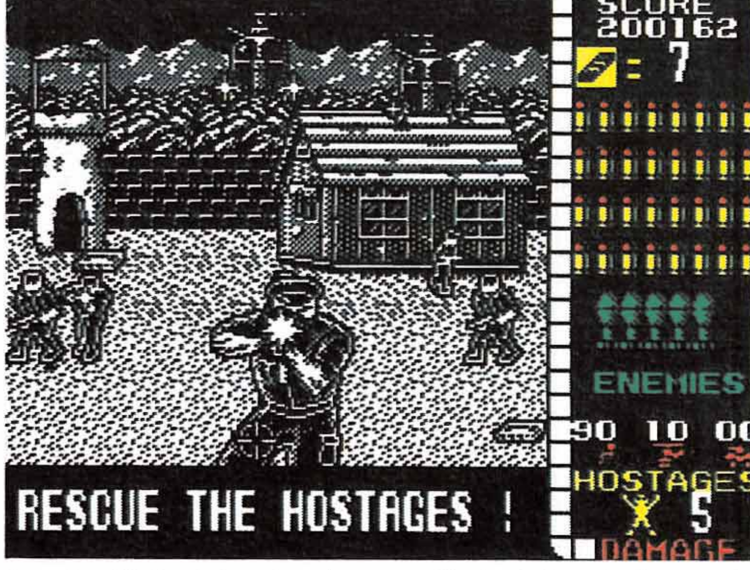
Los marcadores nos informarán de la puntuación, munición, vidas, energía, enemigos a destruir y rehenes rescatados.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A057:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A033,0:POKE &A038,0
50 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A03D,&A7
60 INPUT"Cartuchos infinitos";a$:IF UPPE
R$(a$)="S"THEN POKE &A042,0
70 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A047,0
80 INPUT"Continuar siempre al morir";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A04C,0
90 INPUT"Cargar por separado en el CPC 6
128";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A051
,&18
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
110 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"
!",&8000:CALL &A000
120 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,4E,1,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
20,F2,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,88,1,3D,1,
ED,B0,21,32,A0,22,51,88,C3,2C,88
130 DATA 3E,3C,32,A6,27,3E,34,32,81,2C,3
E,3D,32,36,25,3E,35,32,A0,2C,3E,35,32,D2
,2C,3E,3A,32,7B,25,3E,28,32,13,6B,C3,E,6
C
```

s de la guerra





Operation Wolf es tal vez la mejor conversión jamás lograda de una máquina recreativa.

de las fases del juego y lógicamente aumentan según avanzamos en nuestro camino. Por ejemplo, para completar la primera fase es necesario destruir 60 soldados, 6 helicópteros y 6 tanques, mientras que en la sexta y última fase estas cifras se elevan a 95, 16 y 14 respectivamente.

Cada uno de los tres grupos tiene las siguientes características:

— Soldados. Son los más numerosos y a la vez más vulnerables, pues basta con un disparo certero de nuestra arma para caer fulminados. Aparecen por los laterales de la pantalla y su tamaño guarde relación con la distancia a la que se encuentran de nosotros, pues los más alejados aparecerán más pequeños en nuestra pantalla. Algunos se lanzan en paracaídas y pueden ser abatidos durante su vuelo, si bien continuarán corriendo si consiguen llegar a salvo al suelo. Todos ellos disparan sin cesar sus metralletas, pero algunos tienen en su poder armas muchos más peligrosas que nos restarán una unidad completa de energía en caso de alcanzarnos. Nos estamos refiriendo a sus cuchillos y granadas,que por suerte podemos destruir en el aire antes de que lleguen hasta nuestro personaje.

Los soldados más peligrosos son los que se desplazan a muy corta distancia de nosotros, por lo que su gráfico en pantalla es notablemente más grande que el de los demás. Visten por lo general uniforme negro y son tan vulnerables como el resto, a excepción de los soldados con chaleco antibalas que aparecen en niveles superiores y sólo pueden ser eliminados si acertamos justamente en su cabeza, su único punto vulnerable.

La infantería tiene un comportamiento variable. Algunos soldados atraviesan la pantalla de un lado a otro sin detenerse mientras que otros parecen moverse libremente por los escenarios del juego, deteniéndose a veces para retroceder o continuar avanzando.

— Vehículos de superficie. A excepción de la segunda fase, en la que tendremos que enfrentarnos a lanchas que viajan por el río, los vehículos de este grupo son tanquetas motorizadas y blindadas. Aparecen por los laterales y atraviesan completamente la pantalla sin detenerse al mismo tiempo que disparan contra nosotros. Su carrocería ha sido fuertemente acorazada y por tanto serán necesarios muchos disparos continuados para poder destruirlas.

● Nuestra misión consiste en rescatar cinco rehenes encerrados en un campo de concentración.

— Helicópteros. Los más peligrosos. Tras aparecer por un lateral suelen estabilizarse en el aire durante unos segundos para luego desaparecer por el lado contrario, no dejando de disparar mientras dura su presencia en la pantalla. Al igual que los vehículos de superficie necesitan muchos impactos para ser destruidos. Aunque sean peligrosos en todo momento resultan especialmente mortíferos cuando aparecen en pequeños grupos de dos o tres elementos.

Marcadores

Los diversos indicadores del juego se encuentran distribuidos en el lateral derecho de la pantalla. Son los siguientes:

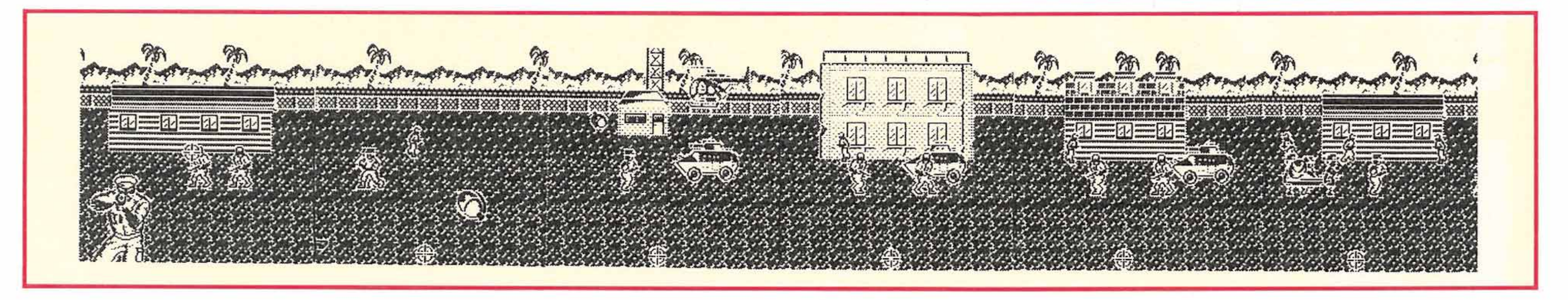
— Puntuación.

— Cartuchos de munición. La munición de nuestro invisible personaje no es ni mucho menos inagotable, sino que se irá gastando rápidamente a medida que la usemos. Dicha munición viene representada por las balas que se encuentran situadas en tres hileras debajo del marcador que hace automáticamente uso de un cargador, decrementando el número de estos y llenando de ▶

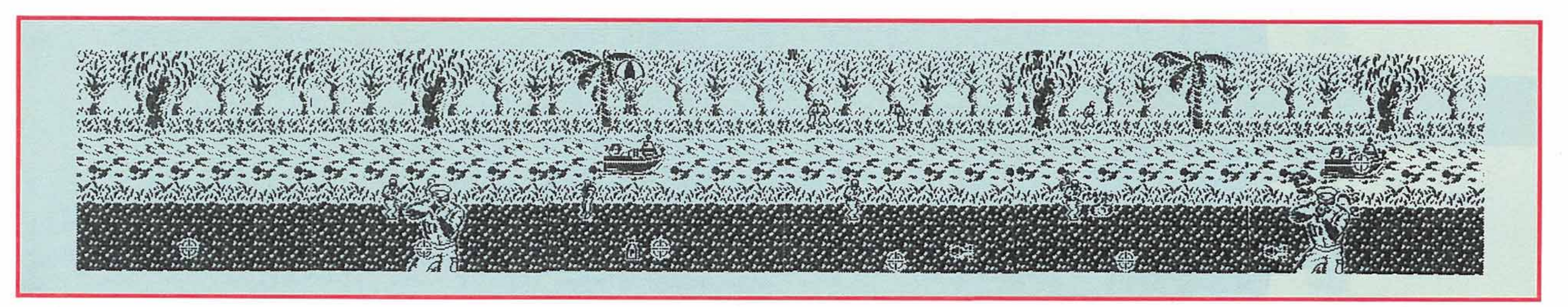
OPERATION WOLF

MAPA

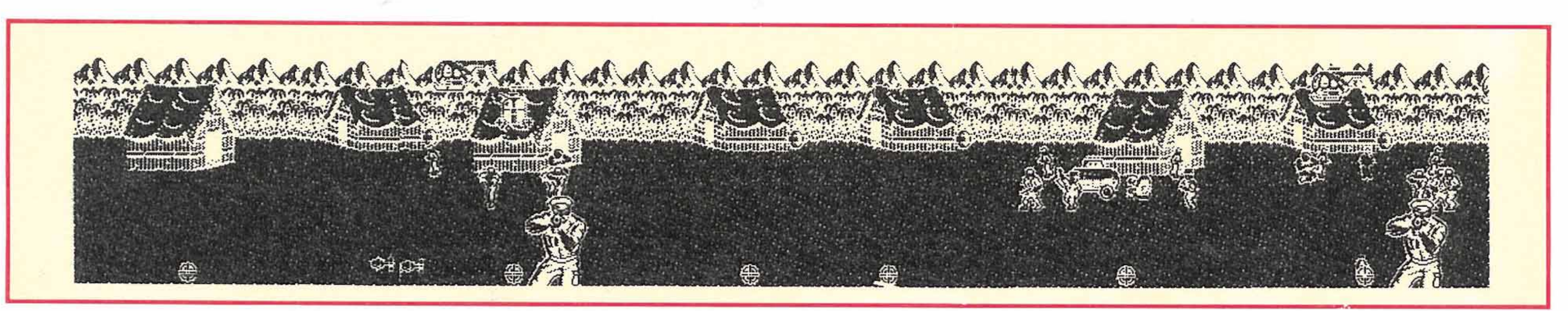
FASE 1



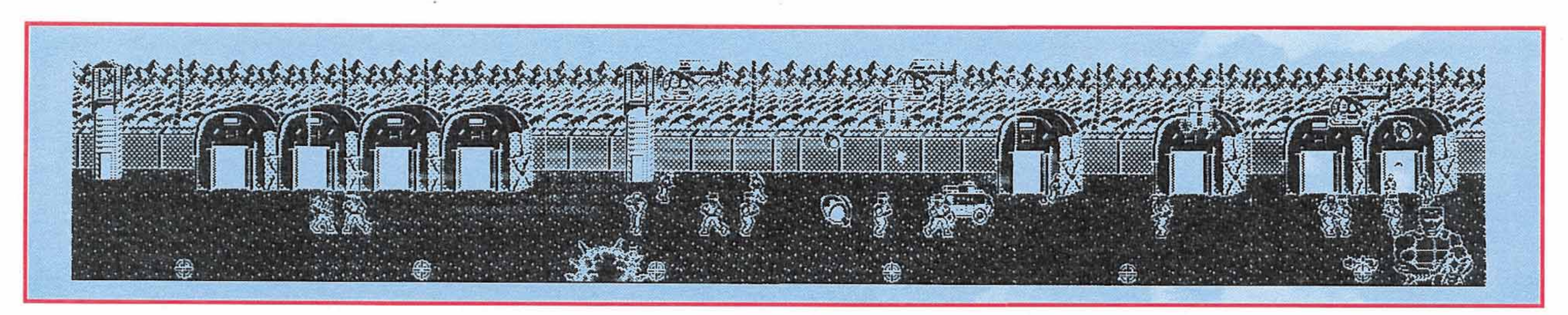
FASE 2



FASE 3



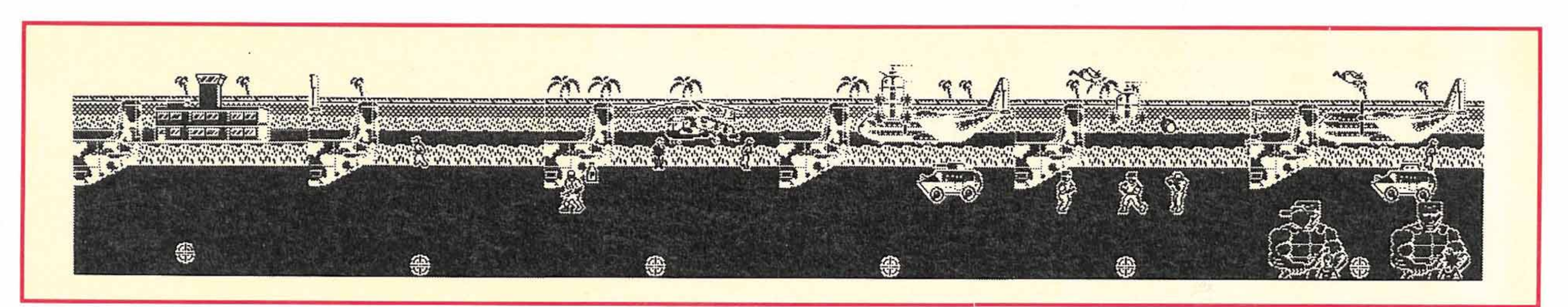
FASE 4



FASE 5



FASE 6



nuevo el marcador de balas. Comenzamos el juego con siete de estos cartuchos.

A lo largo de nuestro camino encontraremos en el suelo algunos cargadores extras que podremos recoger disparando sobre ellos. Si se agota completamente nuestra provisión de cargadores y balas el programa nos proporcionará una sola bala a cambio de varias unidades de energía y en pantalla aparecerá un cargador caído en el suelo. Tendremos que utilizar sabiamente esa única bala para recoger ese cargador y continuar dignamente nuestro recorrido.

— Balas. Ya hemos indicado brevemente su uso y cometido, por lo que solamente nos queda señalar que si disparamos sobre un pequeño objeto que lleva escrito sobre su superficie la palabra «supply» los gráficos de las balas restantes comenzarán a parpadear indicando que disponemos de munición infinita durante un corto período de tiempo.

— Granadas. Comenzamos el juego con cinco, si bien podremos incrementar dicha cantidad disparando sobre las granadas extras que aparecen en el suelo de los diferentes escenarios. Su efecto es bastante demoledor, pues destruyen instantáneamente a todos los enemigos que se encontraran en el radio de acción del punto de mira. No eliminan a todos los personajes en pantalla sino solamente a los relativamente cercanos al punto de mira, pero por suerte destruyen al primer impacto tanto helicópteros como tanques.

— Indicador de enemigos a destruir. Su utilidad ha quedado ya explicada. Los números señalados bajo los gráficos correspondientes irán disminuyendo a medida que masacramos adversarios. La fase actual sólo podrá ser completada al eliminar el último de ellos.

— Indicador de rehenes rescatados. Su utilidad se reduce a las dos últimas fases en las que este marcador se incrementará a medida que los compañeros capturados son rescatados.

— Marcador de energía. Es una barra vertical compuesta de 24 pequeños cuadrados, cada uno de los cuales hace referencia a una unidad de energía. Dichos cuadrados comenzarán a parpadear secuencialmente a medida que nuestro personaje es alcanzado por los disparos enemigos. Las balas de nuestros adversarios son armas de escasa eficacia, por lo que serán necesarios varios impactos para perder una unidad. Sin embargo perderemos de golpe una de estas unidades ante ataques tales como los cuchillos y las granadas enemigas, así como cada vez que ataquemos a uno de los personajes inocentes del juego, como ya e:;plicaremos más adelante. Por suerte la barra de energía puede recuperarse recogiendo ciertos objetos desperdigados por el camino.

Todos estos indicadores (cartuchos, balas, granadas y energía) se conservan de una fase a otra, por lo que tendremos que dosificar nuestros recursos para que duren más allá de la fase actual. Por suerte en la quinta y penúltima fase, comienzo del rescate de los rehenes, todos los marcadores serán repuestos de nuevo a su estado inicial para permitir que lancemos en condiciones nuestra última y más difícil batalla.

COMMODORE

```
1 REM OPERATION WOLF
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE386,4
4
8 INPUT"BALAS ILIMITADAS (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE389,44
9 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE394,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETA$:IFA$=""THENGOTO11
12 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATAA9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
32 DATABC,03,60,A9,A5,8D,A9,8C
33 DATA8D,1F,89,A9,AD,8D,23,89
34 DATAAD,2B,9A,C9,A9,F0,01,60
35 DATAA9,EE,8D,BA,03,60,4A,44,53
100 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A>9)*7
110 B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

MSX

```
1 'POKES OPER. WOLF
2 'POR MARCOS.J.B
3 SCREEN 0:POKE&HFCAB,1:KEYOFF
4 FORN=&HF180TO&HF1A5:READ A$:A=VAL("&h"+A$):S=S+A:POKEN,A:NEXTN:IF S<>3297THENP
RINT"ERROR EN LAS DATAS":END
5 LOCATE 0,23:INPUT"BALAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF181,0
6 LOCATE 0,23:INPUT"CARGADORES INFINITOS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF186,0
7 LOCATE 0,23:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF18B,0
8 LOCATE 0,23:INPUT"VIDA INFINITA (S/N) ";A$:IFA$="S"THENPOKE&HF190,0:POKE&HF195
,0
9 CLS:LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):LOCATE 5,10:PRINT"CARGAND
O:OPERATION WOLF":BLOAD"CAS:":POKE&H92FE,&H80:POKE&H92FF,&HF1:DEFUSR=&H9200:A=US
R(A)
100 DATA 3E,35,32,7C,9F,3E,3d,32,81,9F,3E,35,32,9E,9F,3E,34,32,BB,A3,3E,77,32,3A
,A1,3E,5,32,9D,3D,3E,7,32,9E,3D,C3,40,A
```

Últimas advertencias

En todas las fases existen unos personajes especiales que, a diferencia del resto, no deben ser eliminados pues ello supondría la pérdida inmediata de una unidad de energía. En las fases uno y cuatro se trata de parejas de camilleros de la Cruz Roja, en la fase dos policías indígenas, en la fase tres mujeres nativas y en las dos últimas los rehenes que estamos intentando rescatar. No debemos en ningún momento atacar a estos personajes para mantener nuestro indicador de energía al máximo posible.

En algunas fases avanzadas aparecen nuevos personajes que, aunque no imprescindibles para completar la aventura, pueden sernos de cierta utilidad. Hablamos de los pájaros que sobrevuelan ciertas fases y esa especie de jabalíes que corretean por la jungla, que proporcionan excelentes bonificaciones.

Además de todo los objetos ya señalados que nos hacen recuperar cartuchos, granadas o energía, así como obtener munición infinita temporal, hay otros que al parecer tienen como única misión destruir a todos los enemigos que se encontraran en la pantalla en dicho momento. Como el resto de objetos para activarlos es necesario disparar sobre ellos.

Las fases

Fase 1. El centro de comunicaciones (communication set-up). Nuestro supuesto objetivo en esta fase es cortar las líneas de comunicación del enemigo para impedir que puedan recibir refuerzos. Debemos destruir 60 soldados, 6 helicópteros y 6 tanques.

Fase 2. La jungla (jungle). Aquí debemos conseguir del enemigo información sobre la localización del campo de concentración donde se encuentran los rehenes. Para pasar de fase tendremos que vernos las caras con 50 soldados, 7 lanchas de río y 6 tanques.

OPERATION WOLF

Fase 3. El poblado (village). Tu misión se limita a expulsar al enemigo del poblado indígena en el que te encuentras, eliminando para ello a 75 soldados, 8 helicópteros y 8 tanques.

Fase 4. El polvorín (powder magazine). Habiendo llegado al depósito de armas del enemigo tu misión será obtener nuevo armamento antes de lanzarte al asalto final. Antes de conseguirlo deberás eliminar a 80 soldados, 7 helicópteros y 7 tanques.

Fase 5. El campo de concentración (concentration camp). Es aquí cuando comienza en serio tu misión. Además de destruir 90 soldados y 10 helicópteros tu misión es proteger a los rehenes y permitirles que escapen del campo. Los rehenes son personajes fácilmente reconocibles pues visten un color más oscuro que el resto. Aparecen siempre por el lateral derecho y a veces se ocultan detrás de un soldado enemigo. Nuestra misión consiste en garantizar que llegan sin problemas al otro lado de la pantalla, impidiendo que les alcancen tanto los disparos enemigos como los nuestros propios.

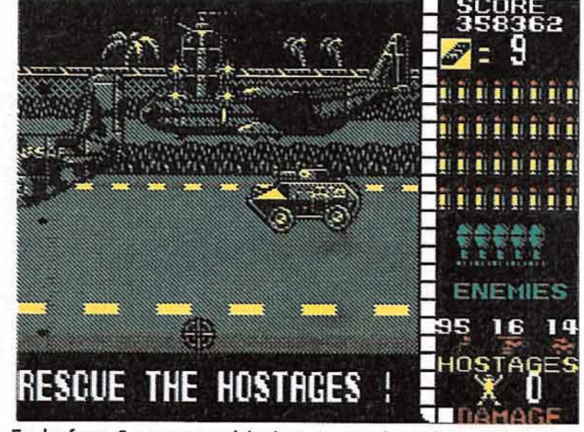
SPECTRUM 128K

```
  10 REM Cargador Operation wolf
  20 REM Spectrum 128K
  30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  40 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K 7: CLEAR 25390: POKE 23658,8:
DIM a(5): LET c=BIN : LET u=1
  50 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LET
a(u)=u
  60 INPUT "Granadas infinitas?
"; LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LE
T a(2)=u
  70 INPUT "Cartuchos infinitos?
 "; LINE a$: IF a$(u)="S" THEN L
ET a(3)=u
  80 INPUT "Balas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LET a
(4)=u
  90 INPUT "Continuar siempre al
 morir? "; LINE a$: IF a$(u)="S"
 THEN LET a(5)=u
 100 PRINT #BIN ;"Inserta cinta

original...": PAUSE 100: INK c:
POKE 23624,c: CLS
 110 LOAD ""SCREEN$ : LET d=PEEK
 23631+256*PEEK 23632+5: LET b=P
EEK d: POKE d,111: LOAD ""CODE
 120 FOR n=1 TO 6: READ a: POKE
23388,a+16: OUT 32765,a+16: LOAD
 ""CODE : NEXT n: POKE 23388,16:
 OUT 32765,16: POKE d,b
 130 IF a(u) THEN POKE 41150,c:
POKE 41762,c
 140 IF a(2) THEN POKE 40756,c
 150 IF a(3) THEN POKE 40727,167
 160 IF a(4) THEN POKE 40722,c:
POKE 40723,195
 170 IF a(5) THEN POKE 40838,c
 180 FOR n=22464 TO 22484: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 190 RANDOMIZE USR 22464
 200 DATA 0,1,3,4,6,7
 210 DATA 49,c,88,221,33,216,92,
17,87,6,62,255,55,205,86,5,48,24

1,195,152,135
```

Teclear el listado, salvarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN, contestar a las preguntas y cargar la cinta original.



En la fase 6 nuestro objetivo es conducir los rehenes al aeropuerto.

SPECTRUM 48K

```
  10 REM Cargador Operation wolf
  20 REM Spectrum 48K
  30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  40 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K 7: CLEAR 25390: POKE 23658,8:
DIM a(5): LET c=BIN : LET u=1
  50 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LET
a(u)=u
  60 INPUT "Granadas infinitas?
"; LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LE
T a(2)=u
  70 INPUT "Cartuchos infinitos?
 "; LINE a$: IF a$(u)="S" THEN L
ET a(3)=u
  80 INPUT "Balas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN LET a
(4)=u
  90 INPUT "Continuar siempre al
 morir? "; LINE a$: IF a$(u)="S"
 THEN LET a(5)=u
 100 PRINT #BIN ;"Inserta cinta

original...": PAUSE 100: INK c:
POKE 23624,c: CLS
 110 LOAD ""SCREEN$ : LET d=PEEK
 23631+256*PEEK 23632+5: LET b=P
EEK d: POKE d,111: LOAD ""CODE :
 POKE d,b
 120 IF a(u) THEN POKE 41096,c:
POKE 41706,c
 130 IF a(2) THEN POKE 40710,c
 140 IF a(3) THEN POKE 40686,167
 150 IF a(4) THEN POKE 40681,c:
POKE 40682,195
 160 IF a(5) THEN POKE 40784,c
 170 FOR n=22464 TO 22484: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 180 RANDOMIZE USR 22464
 190 DATA 49,c,88,221,33,216,92,
17,87,6,62,255,55,205,86,5,48,24
1,195,152,135
```

Por cada rehén a salvo se incrementará el indicador correspondiente, siendo necesario liberar al menos uno de los cinco para completar la aventura con éxito.

Fase 6. El aeropuerto. En esta última fase tu objetivo es conseguir que los rehenes rescatados en la fase anterior suban a bordo del avión que les llevará hacia la libertad. El desarrollo de la fase es muy similar a la anterior, si bien esta vez todas las fuerzas enemigas parecen haberse aliado para impedir el final feliz de la historia, pues tendrás que enfrentarte con nada menos que 95 soldados, 16 helicópteros y 14 tanques. Como en la fase anterior el indicador de rehenes se incrementará por cada uno que alcance el avión, en el lado izquierdo de la pantalla.

Los mensajes finales varían en función de los rehenes rescatados. Si al menos uno de los rehenes ha llegado sano y salvo al avión aparecerá un mensaje de felicitación que te indica el número de prisioneros rescatados y la obtención de 100.000 puntos de bonificación. En caso contrario la misión se dará igualmente por concluida, si bien el texto en pantalla te echará en cara tu fracaso. En cualquiera de los dos casos, este cuento se acabó. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga

CROSS TRAINING.
SUMANDO ESFUERZOS.



Basket, pesas, tenis... Con el Cross Training puedes practicar cualquier deporte. O varios a la vez. Los que tú quieras.

Y ahora con la 2ª generación de zapatillas NIKE-AIR de Cross Training: Amortiguación y Estabilidad sin límite.

Nueva gama NIKE-AIR de Cross Training.

Las únicas. Suma y Sigue ...



AIR

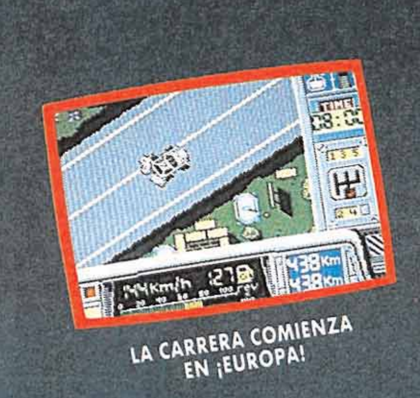
EL PODER DEL AIRE

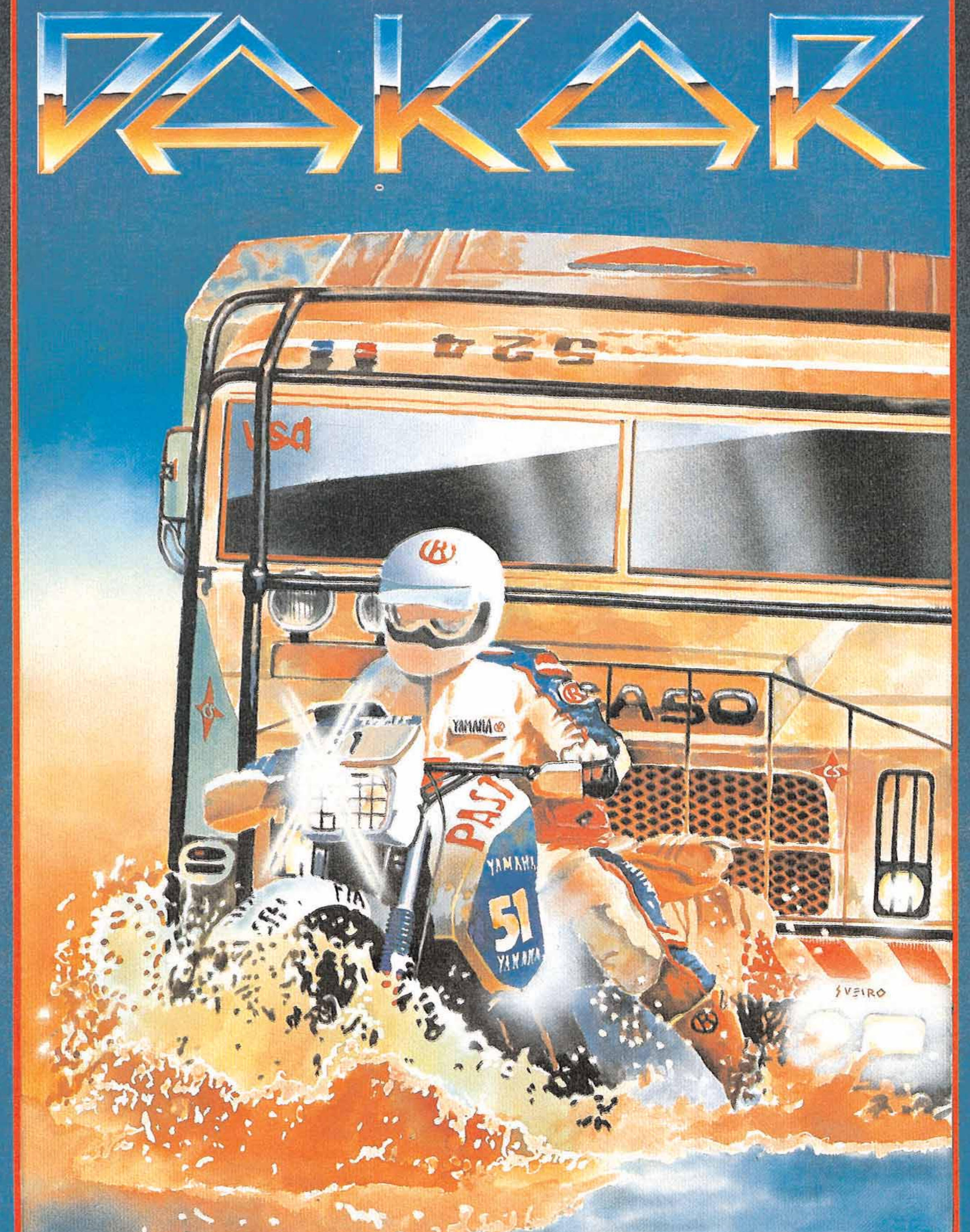
¡EL GRAN DESAFIO!

875 PTS.

PARIS-DAKAR


EN EL SAHARA LOS PELIGROS SE MULTIPLICAN...


LA CARRERA COMIENZA EN ¡EUROPA!




...LA ARENA HA INVADIDO UNA DE LAS PISTAS...


¡CURVAS PELIGROSAS A 230 KM/H!


...EN UNA GRIETA SE HA IMPROVISADO UN PUENTE.


¡UN ESPECTACULAR SALTO!


EN LOS OASIS LOS CAMIONES ABASTECEN DE GASOLINA Y REPUESTO.


GASOLINERA: HAY QUE REPOSTAR Y HACER REPARACIONES.



Un año de trabajo para avalar esta gran producción de Made in Spain Software: múltiples etapas a través de variados y peligrosos escenarios; cada escenario equivalente a ¡9.000 veces la pantalla de tu ordenador!; creación totalmente aleatoria de los escenarios y caminos posibles cada vez que decidas iniciar el rallye; una simulación tan perfecta de tu vehículo que te hará sentir la pasión por el pilotaje. En fin, toda la magia del París-Dakar, el último gran reto a los aventureros de nuestro siglo. En Zigurat estamos seguros de que tú también puedes llegar victorioso a las playas de Dakar... Spectrum, Amstrad y MSX.



ZIGURAT



Zigurat Software. Avda. Betanzos, 85 estudio 2. 28034 Madrid. Tel.: (91) 739 30 23. Distribuidores y tiendas ERBE, S.A. C/. Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel.: (91) 458 16 58.

1943

El acorazado Yamato fue uno de los barcos insignia de la armada japonesa. El P-38 uno de los más potentes y versátiles caza-bombarderos de la aviación americana. La batalla de Midway uno de los acontecimientos más cruentos y decisivos de la Segunda Guerra Mundial y el lugar donde ambos se enfrentaron cara a cara.



Duelo bajo el sol naciente

El capitán McDonald encaminó lentamente sus pasos a través de la pista para dirigirse a los hangares donde le esperaban reunidos la totalidad de los miembros de la tercera escuadrilla de la USAF (U.S. Air Force). La razón para que sus pasos fueran cada vez más lacónicos y vacilantes no era otra que aquello que desde hace varios días daba vuelta tras vuelta en su cabeza... Al comienzo de la semana le había sido comunicada la orden de presentarse ante la plana del Estado Mayor, sin que en la citación que sostenía entre sus manos se especificara ningún detalle sobre el motivo por el cual era requerida su presencia. Aquella noche McDonald fue incapaz de pegar ojo; no lograba imaginar lo que al día siguiente le esperaba en el cuartel general, pero su instinto le decía que no se trataba de nada bueno...

Momentos antes de entrar en el hangar se detuvo y trató de aclarar sus pensamientos. No pudo reprimir el esbozar una amarga sonrisa al pensar que había pasado una noche entera intentando averiguar cuales serían las órdenes del Estado Mayor, y ahora que ya las sabía daría cualquier cosa por no haberlas conocido nunca. Se sentía incapaz de comunicarles a sus hombres cual iba a ser su próxima misión, pero pese a todo, y ya con paso decidido cruzó la puerta y atravesó el pasillo que conducía a la tarima desde donde tantas veces había informado, entre las bromas y comentarios de sus subordinados, las órdenes de vuelo. Sólo que en aquella ocasión bastaron apenas un par de frases de McDonald para que las bromas y los comentarios cesaran, y las sonrisas se borraran de los rostros de sus hombres. Cuando el capitán terminó de hablar, el más absoluto de los silencios se apoderó de la sala. Sin embargo, en los oídos

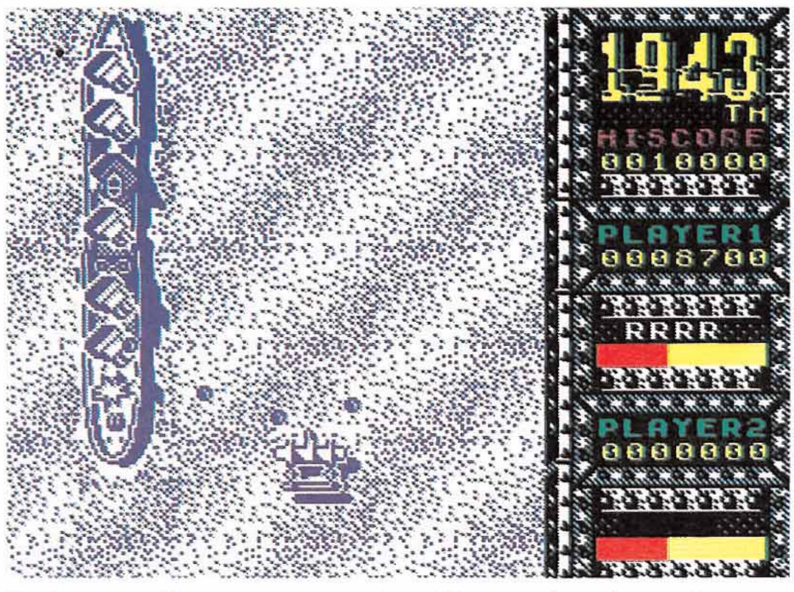
1943 Duelo bajo el sol naciente

de todos los allí presentes seguía resonando tan fuerte como un trueno una de las palabras que McDonald había pronunciado... ¡Midway!

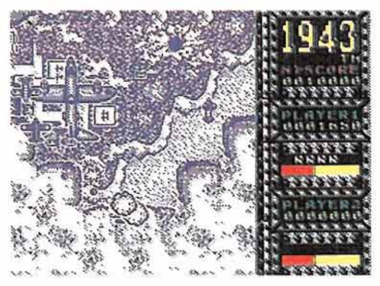
Rumbo a Midway

Las órdenes recibidas por el capitán McDonald no eran otras que formar la avanzadilla de ataque de lo que iba a convertirse en uno de los combates más decisivos de la Segunda Guerra Mundial: la batalla de Midway. Su escuadrilla, compuesta por un centenar de cazabombarderos P-38, se ocuparía de preparar mediante un ataque sorpresa lo que sería la gran ofensiva principal; para ello deberían destruir una serie de objetivos primordiales que de otra forma pondrían en grave peligro el éxito del ataque aniquilar la aviación japonesa de la zona, dañar en la medida posible la flota anclada en las inmediaciones de Midway, y por supuesto, dar caza a la pieza más codiciada de esta flota... el acorazado Yamato.

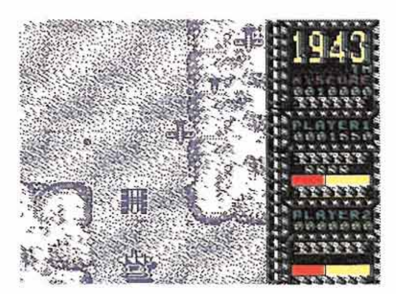
Tu vas a ser uno de los hombres destinados a entrar en la historia, porque te vas a convertir en uno de los pilotos que a bordo de su P-38 se va a enfrentar contra el temido ejército japonés. Las posibilidades de regresar con vida son mínimas, pero también mínimas serán las posibilidades americanas de ganar esta guerra si la batalla de Midway acaba inclinándose hacia el lado japonés.



El gigantesco Yamato permanece impasible ante los primeros impactos enemigos.



Los marcadores recogen nuestra energía, el número de giros que podemos realizar y nuestra puntuación



Nuestro avión puede ser equipado durante el desarrollo del juego con nuevo armamento.

El escenario del combate

Cuatro son los escenarios a través de los cuales se desarrolla nuestra misión: en primer lugar, y mientras sobrevolamos el Pacífico, nos enfrentaremos contra las avanzadillas de la aviación japónesa, que no cesará de atacarnos. A continuación, y tras haber roto ya las líneas enemigas, continuaremos sobrevolando el océano, pero tras algunos ataques de cazas enemigos lo que encontraremos serán tres gigantescos acorazados japoneses, el último de los cuales es el Yamato.

Para lograr concluir con éxito esta fase será imprescindible que destruimos todas y cada una de las torretas de disparo que se encuentran sobre la cubierta de los tres barcos. Si no lo conseguimos se nos informará de que nuestro ataque ha sido infructuoso y retornaremos al punto de partida de esta zona.

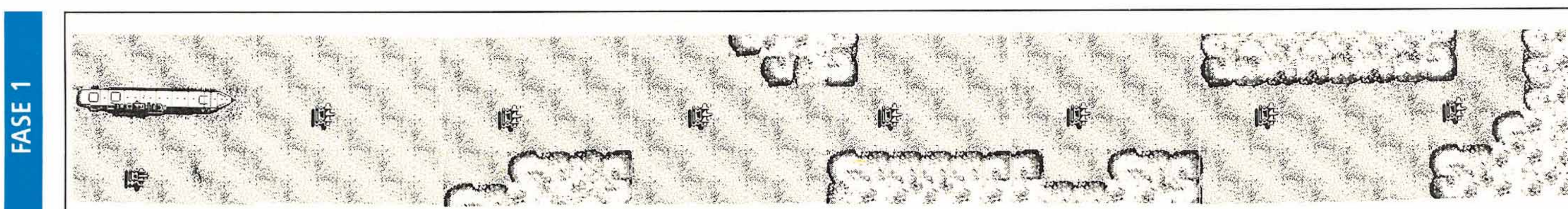
La tercera fase nos sitúa ya sobre los cielos de algunas ciudades japonesas; en esta zona el ataque de la aviación enemiga será especialmente intenso lo que unido a lo complicado que resulta distinguir los disparos enemigos —al confundirse con los decorados— hará que se intensifiquen las dificultades para completar con éxito esta parte del juego.

Por último, la cuarta fase, nos enfrentará cara a cara contra un gigantesco bombardero japonés que permanece inmóvil pero que

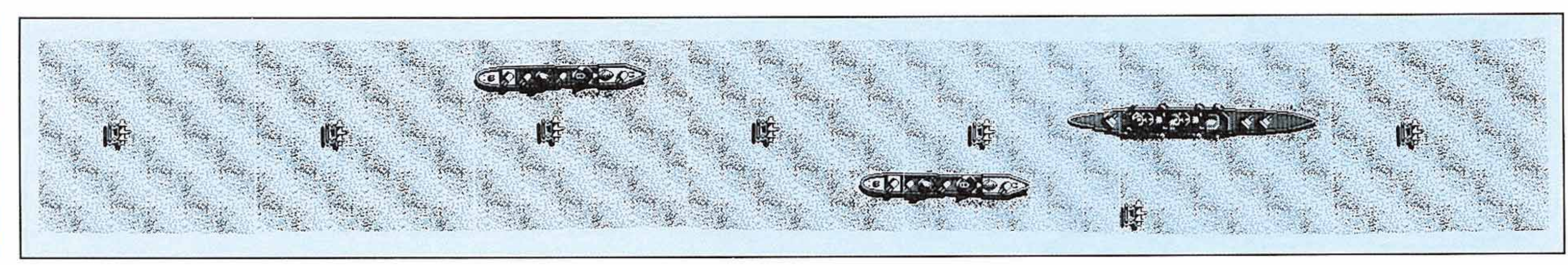
● El capitán McDonald debía aniquilar la aviación y la flota japonesa y destruir su pieza más codiciada, el Yamato.

MAPA

FASE 1

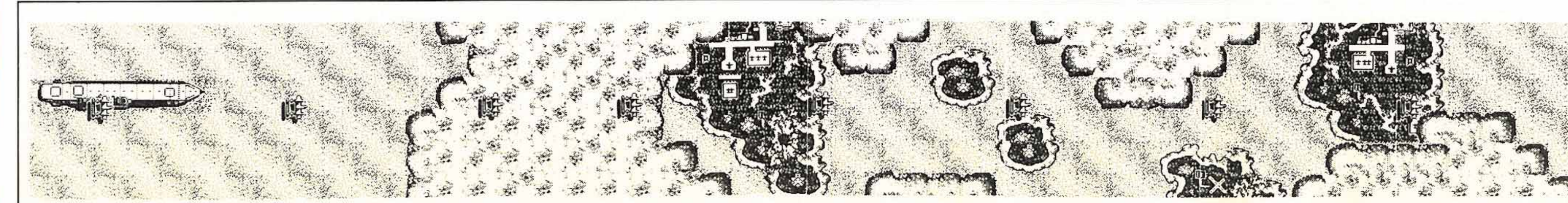


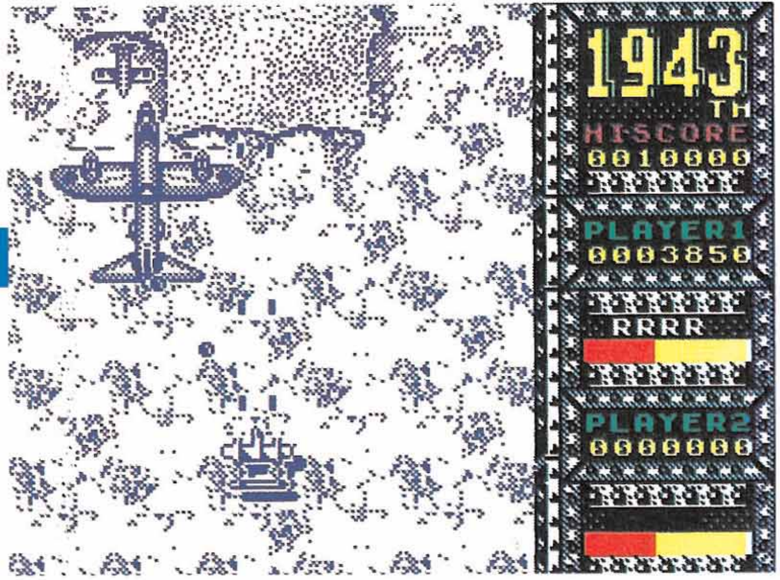
FASE 2



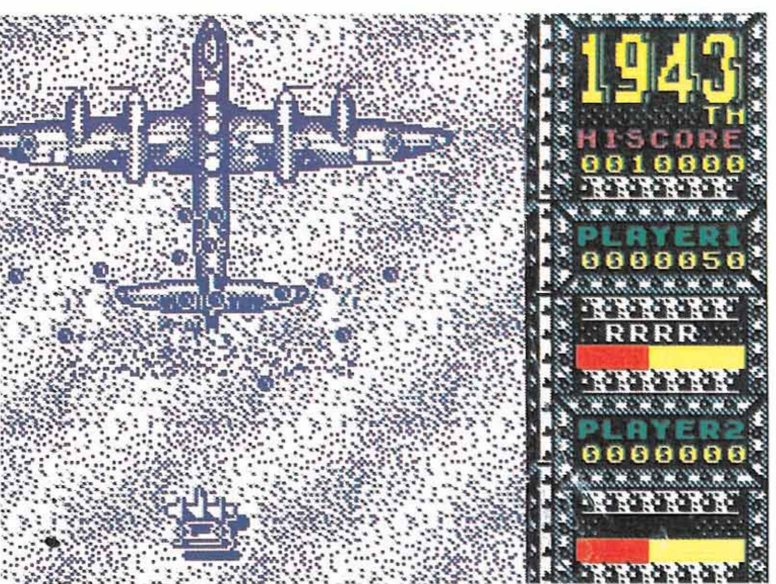
FASE 3



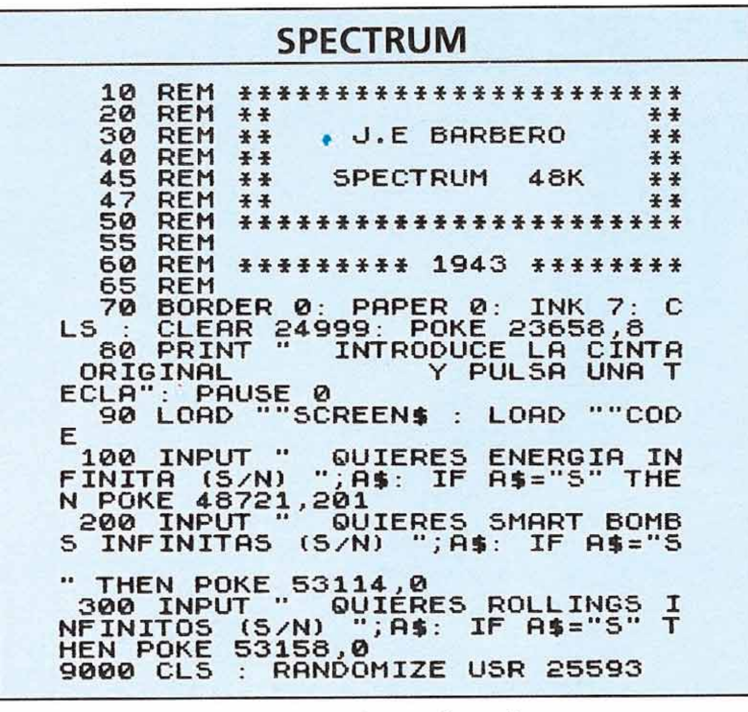




El efecto del nuevo armamento se mantendrá intacto hasta que suframos un impacto.



En la última fase nos enfrentaremos cara a cara con un gigantesco bombardero japonés.



SPECTRUM

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ********** 1943 ********
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";A$: IF A$="S" THE
N POKE 48721,201
 200 INPUT "  QUIERES SMART BOMB
S INFINITAS (S/N) ";A$: IF A$="S

" THEN POKE 53114,0
 300 INPUT "  QUIERES ROLLINGS I
NFINITOS (S/N) ";A$: IF A$="S" T
HEN POKE 53158,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 25593
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

● Cuatro escenarios diferentes con sus correspondientes enemigos componen las cuatro fases de que consta el juego.

no cesa de dispararnos. Nuestro objetivo consistirá en disparar una vez tras otra contra sus cuatro motores; una vez que todos ellos se incendien nuestra misión habrá concluido... no así el juego, pues seremos devueltos de nuevo al comienzo de la primera fase, iniciándose así un ciclo que se repetirá tantas veces como logremos aguantar vivos.

Marcadores y armamento extra

En pantalla podremos observar diversos marcadores cuya ubicación varía en las diferentes versiones del juego. Encontraremos desde una barra de energía que irá disminuyendo tanto con el impacto de los proyectiles enemigos como con los choques contra los aparatos enemigos. Junto a él observaremos cuatro letras «R»; son los rollings. Cuando utilicemos uno de ellos nuestro avión realizará una especie de «looping» durante el cual será inmune a los ataques.

Otra importante ventaja de nuestro avión es la de ir equipado con dos potentes bombas capaces de destruir todos los enemigos que se encuentren en pantalla, a excepción de las torretas de los barcos y del gran avión de la cuarta fase.

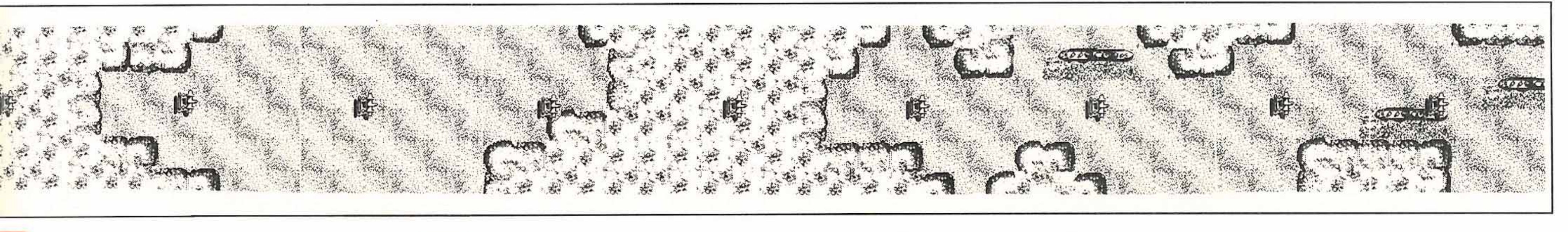
Por último, como es habitual en este tipo de juegos podemos recoger diversos armamentos extras que dejan algunos enemigos al estallar. Al principio siempre aparecerá una «P» (power) que repondrá nuestra barra de energía, pero si la disparamos se irá cambiando por alguno de los otros cinco posibles «items» que podemos recoger: disparo más potente, disparo más potente en varias direcciones, disparo en varias direcciones, bombas y por último y si recogemos uno en forma de avión, aparecerán dos pequeños aviones a nuestros laterales que también dispararán.

El efecto de estos items —excepto la recogida de energía y bombas— se mantendrá hasta que recibamos un impacto enemigo.

El final

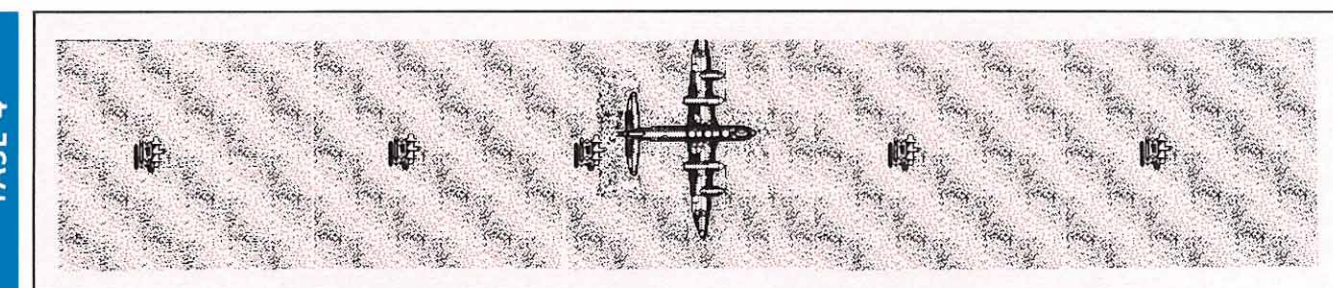
Como todos ya sabéis, la batalla de Midway fue ganada por las tropas americanas, hecho que marcó el comienzo del declive del imperio del Sol Naciente. No dudamos ni un momento que vosotros seréis capaces de igualar la gesta de los heróicos soldados norteamericanos... sobre todo si echáis mano de los cargadores que os hemos preparado. ■

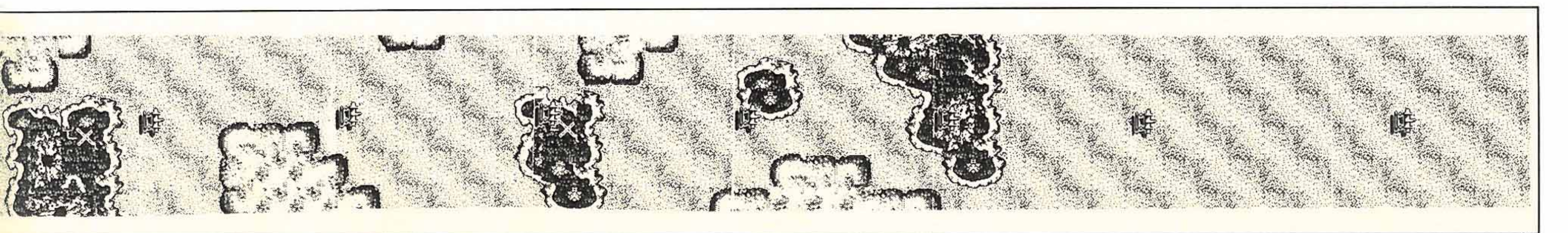
J.E.B.





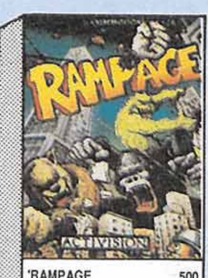
FASE 4



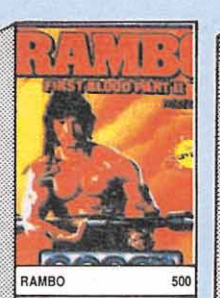








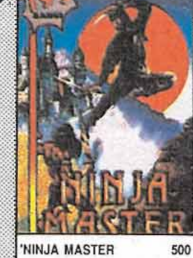
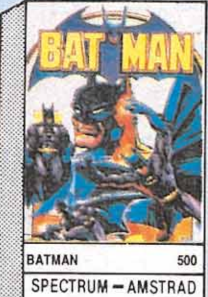






ENDURO RACER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ALIENS	500	SPECTRUM – COMMODORE
RAMPAGE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
INTERNA. KARATE +	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SUPER SPRINT	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SPY HUNTER	500	SPECTRUM COMMODORE
RAMBO	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GAUNTLET	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
ARKANOID	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
LIVINGSTON SUPON.		SPECTRUM – AMST MS

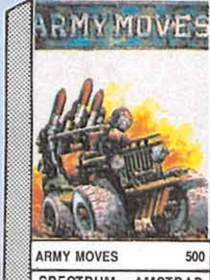
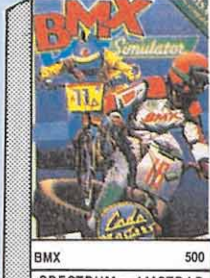


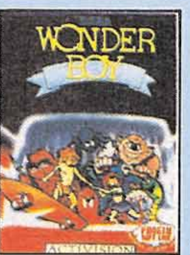
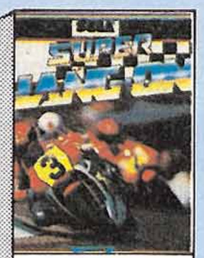


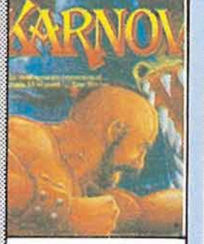


KUNGFU MASTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
LA COSA NOSTRA	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
LAST MISION	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
NINJA MASTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
BATMAN	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
MISION IMPOSIBLE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
NOSFERATU	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
POPEYE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MOON CRESTA	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
STRIKE F COBRA		SPECTRUM – AMSTR COMMODORE

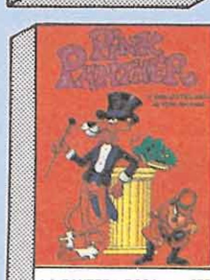








ARMY MOVES	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BMX	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
POLE POSITION	500	SPECTRUM
GOLPE EN P.CHINA	500	SPECTRUM – COMMODORE
WINTER GAMES	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WONDER BOY	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SUPER HANG ON	875	SPECTRUM – AMSTRAD
PREDATOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
KARNOV	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MORTADELO		SPECTRUM – AMSTR



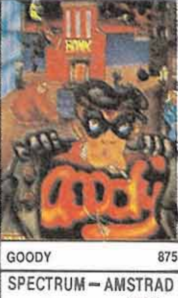


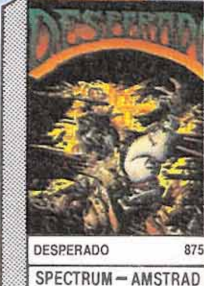


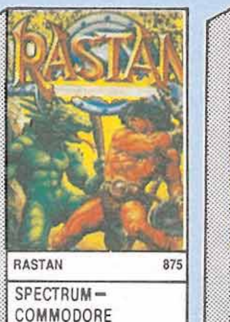




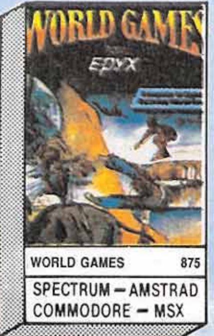

LA PANTERA ROSA	875	SPECTRUM – AMSTRAD
FERNANDO MARTIN	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TURBO GIRL	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
HUNDRA	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
GARFIELD	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
CAPITAN SEVILLA	875	SPECTRUM – MSX
PUB GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MEGANOVA	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BUGGY BOY	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
CARVALHO		SPECTRUM – AMSTR COMMODORE






IKARI WARRIORS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ABADIA DEL CRIMEN	875	Spectrum 128 K Amstrad MSX
GOODY	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
TETRIS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TANK	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
DESPERADO	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
PLATOON	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RASTAN	875	SPECTRUM – COMMODORE
MATCH DAY 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
INDIANA JONES		SPECTRUM – AMSTR COMMODORE – MS










CALIFORNIA GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WORLD GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
COMBAT SCHOOL	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GRYZOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ROLLING THUNDER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ARKANOID 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RENEGADE 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MAD MIX GAME	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
BLACKBEARD	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
STREET BASKET		SPECTRUM – AMSTR COMMODORE

Las carreras del futuro no serán como las actuales. Me refiero, claro está, a las carreras automovilísticas. En la actualidad, dichas carreras son un acto deportivo con el riesgo que quiera imprimir el piloto. Pero si hemos de dar algún crédito a los creadores de este juego esta deportividad desaparecerá en el futuro. Si aun así quieres entrar en la competición, lo que menos tienes que perder es la carrera; seguir con vida tras ella supondrá una gran victoria.

ROAD BLASTERS

Carrera infernal



La carrera consta de cincuenta etapas, divididas en tres bloques.

Todos tus rivales parecen tener como único objetivo dar fin a tus ideas. Lo conseguirán si te quedas sin fuel, cosa que debes evitar a toda costa. Para facilitarte las cosas, recibirás provisión del preciado elemento al final de cada etapa y en la mitad de ella. No deberás despreciar tampoco los valiosos globos que aparecen por la carretera, bien dejados por otros coches tras su destrucción, o bien ya colocados allí por la organización del torneo.

Hablando de ésta, digamos que es bastante peculiar. Entre otras cosas, facilita al participante cada cierto tiempo y en determinados lugares, una serie de armamentos adicionales, que le ayudan en su camino. Todo esto contribuye a dar espectacularidad al juego. También hay obstáculos fijos, cañones o minas, con el omnipresente objetivo de acabar con el concursante.

Pues bien, si tu atención ha sido capturada por este prólogo, continúa leyendo y podrás profundizar en los secretos de este emocionante, si bien peligroso deporte. ¡Preparados, listos...ya!

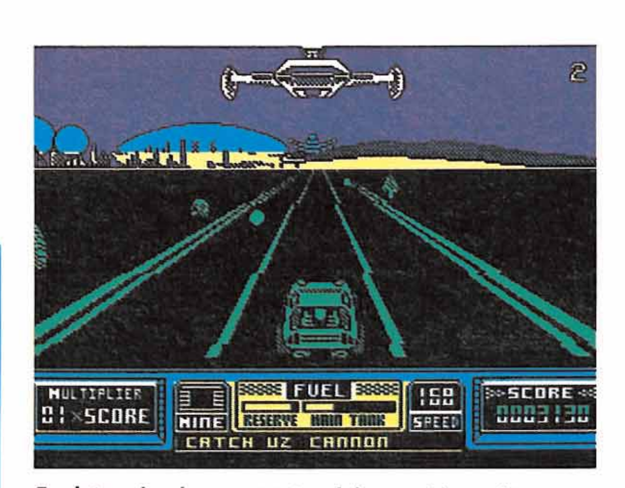
En competición

Para participar en la carrera, cuentas con un sofisticado coche llamado GWB 68 Turbo, capaz de alcanzar las 200 millas por hora sin inyector adicional. También está armado con una potente pistola-láser capaz de destruir la mayor parte de los vehículos rivales de un sólo disparo.

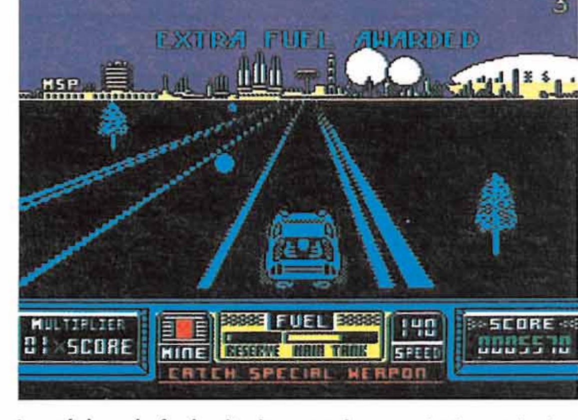
Dicho coche tiene un depósito de gasolina principal y otro de reserva. El primero es quien verá su contenido aumentado durante la carrera, al coger globos, pasar por la mitad o comenzar la etapa. El de reserva sólo podrá llenarse en los descansos entre las distintas etapas y siempre de forma proporcional a los puntos cosechados durante el recorrido. Como es lógico, hemos de procurar tener siempre llenos ambos recipientes, pero es quizá más importante el de reserva.

Y ahora vamos a hablar de los enemigos, armamentos, indicadores del coche y otras cosas de mucho provecho para llevar a buen término la carrera.

● Para participar en esta original carrera contamos con un sofisticado GWB 68 Turbo, armado con un potente láser.



En determinados momentos del recorrido podemos encontrar armamento adicional.



Los globos de fuel soltados por algunos rivales serán imprescindibles para llegar a la meta.

La carrera

Consta de cincuenta etapas, divididas en tres bloques, cada uno de los cuales lo hace a su vez en tres zonas. Estas se dedican, por orden creciente, al conductor novato, veterano y experto. Así, en un determinado bloque, y si nos consideramos lo suficientemente hábiles, podemos acceder directamente a una etapa considerada para expertos sin tener que pasar las dedicadas al novato y al veterano, con lo que podremos ahorrar un buen número de etapas de cara a llegar al final del recorrido.

Entre etapa y etapa se hace un recuento de los puntos obtenidos, subiéndose el fuel de reserva en consecuencia. Aprovéchate de este pequeño descanso antes de afrontar los nuevos y más terribles obstáculos que se avecinan en la siguiente etapa. También se nos da una cantidad determinada de fuel para el depósito principal, cantidad que es independiente de los puntos conseguidos y que se añadirá al fuel del principal que tuviéramos. Al terminar un bloque no se conservará el fuel de reserva ni el principal.

El primer bloque llega hasta la etapa quince. Las zonas son:

Bubble city («la ciudad de las burbujas»): etapas 1-4. Para novatos.

Forest sector («el sector del bosque»): etapas 4-11. Para el veterano.

Desert Región («la región desierta»): etapas 11-15. Para expertos.

Se trata de un bloque bastante relajado, como es de imaginar. Hay provisiones de fuel de sobra y no te preocupes si te dejas varios.

Aprovecha para colocar el multiplicador en 10 (ya se explicará esto). Mucho cuidado con la segunda parte de la etapa trece, pues está repleta de minas.

El segundo bloque ocupa las etapas 15-27. Sus zonas son:

Ground zero («el campo cero»): etapas 15-19. Para novatos.

Crystal Palace («el palacio de cristal»): etapas 19-23. Sólo veteranos.

Weapons factory («la fábrica de armas»): etapas 23-27. Para expertos.

La cosa se complica ahora. También habrá combustible de sobra, pero no con la abundancia anterior; procura no dejártelos. Las etapas más difíciles son la 23 y la 24. No te dejes nada de fuel por aquí.

El tercer bloque es el más largo y complicado. Llega hasta la etapa cincuenta desde la 27. Tiene también tres zonas:

Power plant («la planta de energía») etapas 27-31. Novatos (ya menos).

Science complex («el complejo científico»): etapas 31-35. Veteranos.

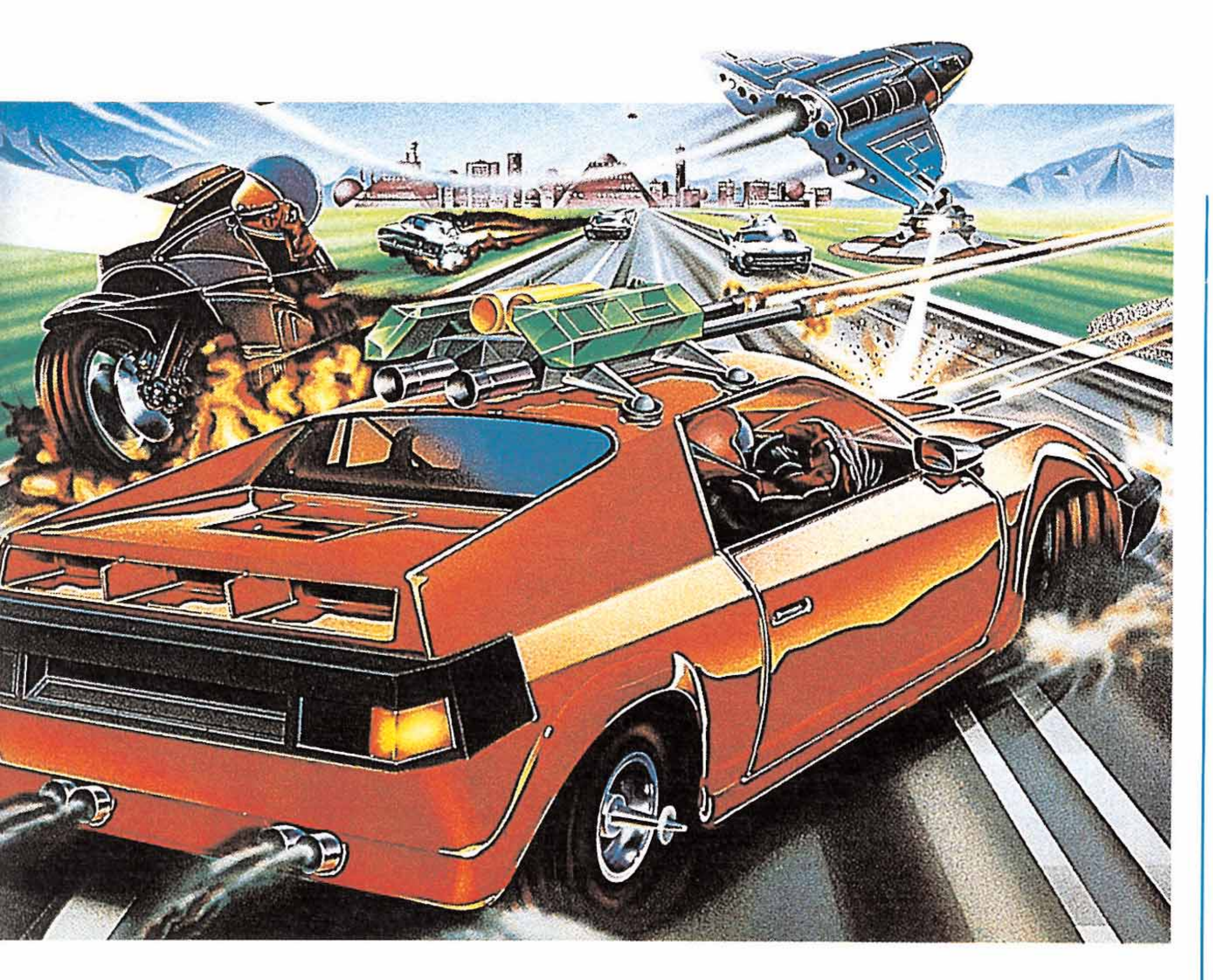
Molien zone («la zona Molien (?): etapas 35-50. Todo el mundo.

Aquí no hay concesiones de ningún tipo: si te dejas algún globo, cuando los hay, te puedes despedir de la carrera, es más, a partir de la etapa 46, despídete de tu objetivo si te chocas o bajas en algún momento de los 200. Aparte de estas etapas, también tienen su miga las números 36 y 37.

El vehículo y sus indicadores

Ya hemos hablado sobre las características de tu modesto utilitario, de un valor de 243 libras (miles de libras, perdón). Esto significa 50 milloncitos de nuestra peseta.

En la parte inferior de la pantalla encontramos una serie de



indicadores, cuyo manejo voy a explicar. De izquierda a derecha son:

— Multiplicador («multiplier»): aquí se nos marca el factor por el que se multiplican los puntos dados al destruir un coche o enemigo. Se incrementa cuando aciertas los disparos; baja cuando los fallas.

Conclusión: no debes disparar a tontas y a locas, si no certeramente procurando no fallar, salvo en casos extremos (falta desesperada de fuel). Su importancia radica en que, como se ha comentado, al llegar al final de una etapa se nos provee con una cantidad de fuel reserva proporcional a los puntos, que aumentarán si tenemos un alto factor de multiplicación. ¿Entendido?

— Indicador de minas: parpadeará cuando estemos a punto de llegar a una zona minada. En cuanto comience su oficio, presta mucha atención a la carretera.

— Contador de fuel: está dividido en dos partes: reservas («reserve») y depósito principal («main»). La palabra «FUEL» sobre ambos indicadores parpadeará cuando se esté consumiendo fuel de la reserva.

— Velocímetro («speed»): mide la velocidad. Procura que no baje de 200.

— Mensajero: situado debajo de los tres indicadores anteriores, te avisará del arma con que te está proveyendo el avión, cuando proceda.

— Puntuación: sobran las palabras.

Enemigos y obstáculos

Los malos de la película van a ser pocos, en variedad, y muchos en cantidad. En cada etapa encontraremos nuevas y diabólicas combinaciones con un único objetivo que puedes imaginar (y, si no, no deberías ver tanto la tele). Vamos con ellos:

— Stingers: vienen en grupos de tres, uno por cada carril. Caerán ante un buen disparo. No presentan gran dificultad, pero, ya en los niveles altos, tienen la mala costumbre de soltar «spikers» (bolas con pinchos) en nuestro camino. Las ponen siempre en el carril central, o sea que estate sobre aviso a partir de la etapa 35. Estos coches tienen otra, esta agradable, peculiaridad, que es la de dejar globos de fuel —más llenos que los habituales— tras ser destruidos, pero en algunos, y aleatorios, casos únicamente.

— Coches comando («command cars»): van fuertemente blindados, lo que les hace invulnerables a tu láser. La única salida es adelantarlos, lo que no es difícil si van de uno en uno. Lo peor ocurre cuando se juntan dos, con lo que la cosa se complica bastante. Procura adelantarlos por la parte exterior de las curvas, si estás en estos tramos cuando aparecen. Si te cruzas con dos en una recta pásalos por el centro como una exhalación.

— Jeeps rata: aparecen en grupos numerosos y desde atrás por tus flancos. Son fáciles de destruir, pues tienden hacia el centro (tu línea) donde deben encontrar una buena ráfaga de láser. Se complican ligeramente en las curvas o en combinación con minas. Su mayor utilidad es elevar el multiplicador.

— Motocicletas: aparecen en pandillas numerosas pero sin suponer quebraderos de cabeza para un conductor avezado. Procura destruir el mayor número de ellas. Si no quieres complicaciones, colócate en un carril y dispara a toda la que aparezca.

— Cañones: se situan a ambos lados de la carretera y disparan imperceptibles (al menos visualmente) balas. La mayor parte de las veces que no encuentres explicación a tu destrucción, la culpa será de ellos. Son destructibles y la mejor estrategia es pasar por su lado a toda pastilla. También se recomienda tener mucha suerte.

— Minas: su próxima aparición no es indicada por el aparato destinado a esta misión. Aparecen en disposiciones regulares con las que el conductor se ha de familiarizar. Una vez conocidas las posibles colocaciones se conocerá también por donde pasarlas. Muchas veces se colocan estratégicamente tras una curva o muy cerca de un globo de fuel, con lo que no dan tiempo a reaccionar. Una vez destruida una estallan todas las de su grupo (excepcional camaradería).

— Charco de aceite: causa en el coche un espectacular giro de 360 °C que nos imposibilita de su control durante unos instantes. Por sí solo no es peligroso, pero suele venir en original combinación con una oleada de coches o una zona de minas.

— Piedras y farolas: sitas en los lados de la carretera, provocarán la destrucción de nuestro coche si osamos salirnos del camino. Como es de esperar, procuran estar al lado de las zonas minadas para que no las esquivemos por el procedimiento de campo-a-través. Los árboles no causan, sin embargo, la destrucción del auto.

Armamento adicional

En determinados momentos de la carrera aparecerá un jet que soltará un determinado instrumento que, de coger, podremos añadir a nuestro coche. Sólo se puede tener uno de estos útiles al mismo tiempo. Estos son de cuatro tipos:

— Misil de cuero («cruise missiles»): aparecen en paquetes de tres. Al usarlos la pantalla se llenará con una explosión amarilla que destruirá todo lo que encuentres durante unos segundos. También te hará inmune a las minas.

— Inyectores de nitrógeno («nitro injectors»). Tienen tres usos. Suben la velocidad a casi 300 mph durante breves momentos. No debes olvidar continuar esquivando y destruyendo los coches. A esta velocidad las minas no te afectan.

— Cañones U.Z. («U.Z. Cannons»). Tienen una carga de determinada duración. Nos dan la posibilidad de disparo continuo. Su utilidad es bastante limitada y no merece la pena arriesgarse para cogerlo.

— Electroescudo («electro shield»). También con tres usos, nos protegerá de toda clase de malas gentes que encontremos en nuestros andares, siendo además capaces de destruir a los coches-comando al chocar contra ellos. Tienden a acabarse en este preciso momento, con lo que el destruido vuelve a ser nuestro sufrido coche. No te confíes, pues.

Todas estas armas se conservan al pasar de etapa con ellas. Las perderemos si resultamos destruidos, si cogemos otra clase de artilugio o si la usamos por completo. En algunos casos son de vital importancia para culminar una etapa.

Algunos consejos

Procura no ser destruido. De cajón. Cada vez que eres destruido tu velocidad comienza de cero, con lo que pierdes mucho fuel poniéndote a la misma velocidad. No olvides que el consumo de fuel se hace al mismo ritmo, independientemente de la velocidad a la que vayas. De aquí la gran ventaja del nitroinyector.

— No tengas reparos en salir de la carretera si así evitas algún accidente, pero ten en cuenta que al salir pierdes velocidad. No estés, pues, mucho tiempo fuera: sólo lo justo y vuelve a meterte.

— Da absoluta prioridad a coger los globos de fuel, pero no deceleres nunca.

— Según comience la etapa, acelera hasta la próxima velocidad y no la abandones hasta el final. Sólo moderadamente si así puedes coger algún globo o esquivar algún coche (moderadamente, insisto).

— Cuando salga el avión, mira al mensajero para saber que arma te ofrece. Si te interesa, colócate en el carril sobre el que veas al avión y no lo abandones hasta recoger el aparato.

— Procura no errar tus disparos y destruye el máximo número de vehículos que puedas. Esto siempre repercutirá en el fuel de reserva.

— A partir de la pantalla 43 saldrán las etapas únicas y exclusivamente pobladas por una especie de enemigo. No hay globos de fuel. Si te chocas una sola vez o bajas en algún momento la velocidad, probablemente no llegues al final. Las pantallas 43, 44 y 45 son más fáciles: la 45 está poblada de motos. Destruye todas las que puedas (sin aminorar la marcha) y coge el nitroinyector, pero no lo uses a menos que tengas necesidad absoluta. Si lo haces todo perfectamente, te bastará con usarlo una vez por etapa, siempre y cuando tengas los dos depósitos llenos.

La meta

Es muy difícil culminar tu objetivo sin hacer trampas (ya sabes, cargadores, pokes...). Se necesita una conducción perfecta, una dosificación del armamento y una puntería precisa. De lo que no hay duda es de la adicción que provoca este juego y del gran rato que proporciona. Anímate y metete en tu GWB 68 Turbo... a correr. ■

Fernando Herrera González

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR ROADBLASTERS
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=272TO314:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4171THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS....":STOP
30 INPUT "FUEL ILIMITADO (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE301,44
40 INPUT "WEAPONS ILIMITADOS (S/N)";W$:IFW$="N"THENPOKE306,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE ROADBLASTERS Y PULS SHIFT":WAIT 653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,208,8,140,209,8,96,162,43,160,1
110 DATA 142,120,7,140,121,7,76,0,7,169,36,141,214,42,169,44,141,81
120 DATA 36,76,16,128,70,86,67
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta, ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.


EN 1965 VIETNAM PARECIA SOLO OTRA GUERRA, PERO...
Disponible en
SPECTRUM
SPECTRUM 3
COMMODORE 64/128
CASCADE
ZAFIRO software



¡¡ESTO ES LA GUERRA!!
ARCTICFOX
BY DYNAMIX
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE 64
AMSTRAD DISCO
ELECTRONIC ARTS
TRIPLE
COMANDO
MSX
AMSTRAD
SPECTRUM
AMSTRAD DISCO
ESTAS EN LA INMENSIDAD DEL ARTICO.
UNA BESTIA DE ACERO TE ACECHA Y ENEMIGOS
OCULTOS TE ACOSAN. EN TU PODER,
EL ARMA DEFINITIVA: ARTICFOX.
ES UNA MISION SUICIDA.DESTRUIR UN SISTEMA
DE DEFENSA MORTAL CREADO EN LA TIERRA.
SOLO TRES HOMBRES PUEDEN CONSEGUIRLO,
TU ERES UNO DE ELLOS.
DRO SOFT
C/.FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11

Cable
Amstrad

He comprado el cable de audio cassette para mi ordenador ¿Dónde se colocan todos los cables? ¿Para qué sirve este cable?

¿Si no se conecta en el ordenador ¿dónde se conecta?

Manuel Alberto Zapata (Murcia)

El cable audio permite cargar o grabar programas en cassette en el CPC 6128 o en el CPC 664. (En el 464, obviamente no es necesario, puesto que lleva cassette incorporado) para conectar el cassette al ordenador introduciremos la clavija más grande en la salida marcada con la palabra Cinta (Tape en la versión inglesa), en la parte izquierda del ordenador y las clavijas pequeñas en las entradas marcadas con su nombre en el cassette.

Arkanoid
Spectrum

1. ¿Me podrían dar algún poke para el juego Arkanoid?

2. ¿Qué es un cargador universal?

Enrique Terrasa Peñas (Valencia)



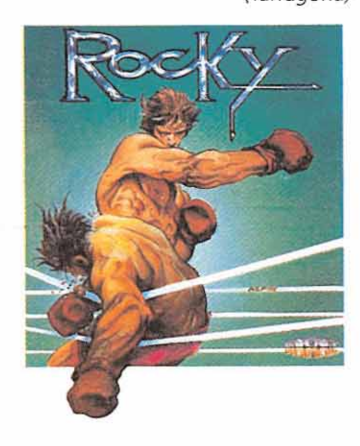
1. Para el juego Arkanoid te será bastante útil el POKE 33702,O que te dará vidas infinitas.

2. Los programas en código máquina se encuentran escritos en sistema hexadecimal basado en el número 16. Dado que sólo tenemos diez números en nuestro sistema, necesitamos seis dígitos adicionales para realizar el conteo, así que se usan A, B, C, D, E y F. Los valores hexadecimales agrupados en bloques de 20 cifras es lo que se denomina CODIGO FUENTE, que para ser entendido por el ordenador ha de transformarse en números decimales, lo que se denomina CODIGO OBJETO. El cargador universal realiza esta operación y vuelca los datos en la dirección de memoria indicada.

Rocky
MSX

Al no tener joystick, tengo que utilizar el teclado y en las instrucciones pone que tengo que utilizar las teclas M,N para atacar y X,Z para defender, y el problema es que para atacar son 1 y 0, y no se cuales son para defender.

Ramón Horcajada Cabrera (Tarragona)



Efectivamente existe este pequeño error en las instrucciones del Rocky en la versión MSX. Las teclas que realmente se utilizan son las siguientes:

1 Para atacar con el puño izquierdo.

0 Para atacar con el puño derecho.

Q Para defender con el brazo izquierdo.

0 Para defender con el brazo derecho.

Move y Erase
Spectrum

1. ¿Han sacado alguna vez los cargadores y mapas del Fairlinght II y de Dustin? ¿En qué números?

2. También me gustaría saber para qué sirven las funciones MOVE y ERASE.

Luis Celaa Morales (Madrid)

1. Los cargadores de los juegos Fairlight II y Dustin se encuentran publicados en las revistas 20 y 21, respectivamente, y ambos disponen de mapa.

2. El comando MOVE... TO... sirve para desplazar bloques de información de un lugar a otro. Se usa para inspeccionar ficheros o duplicarlos. Se usa de la forma MOVE ''m'';x;''XX'' to ''m'';y;''XX'' siendo x e y los números de los drives y XX el nombre del fichero. De la forma MOVE ''m'';x;''XX'' TO 2 vuelca el contenido del fichero XX en pantalla.

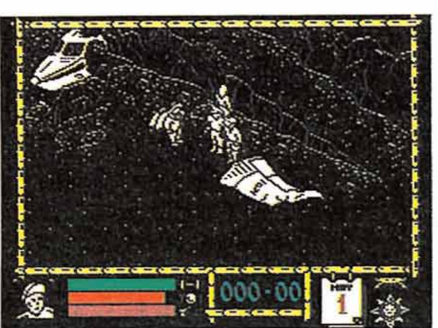
El comando ERASE ''m'';n;''XX'' borra el programa o fichero XX del cartucho presente en el drive n.

WHERE T

Escondida entre altas montañas y protegida por las nieves eternas hay una tierra nunca visitada por la civilización occidental. Es una tierra rocosa y agreste, de profundos precipicios y grandes extensiones de bosque, una tierra en la que el aislamiento total del mundo exterior ha permitido que se mantengan las formas de vida que en el resto del planeta se habían extinguido hace ya miles de años. Es un mundo aparte, una tierra salvaje en la que el tiempo parece haberse detenido.

Sin embargo, un pequeño avión sobrevuela el aire a poca distancia de estos extraños parajes. Con un motor incendiado el avión está condenado a caer en pocos segundos. Jarret, el piloto de la máquina, lo sabe e intenta maniobrar para acercarse lo más posible a tierra. El avión se precipita casi en picado, atraviesa la capa de nubes que protege el valle y se dirige inexorable hacia el impacto. Poco antes del choque Jarret endereza bruscamente el avión y consigue elevar un poco el morro de la máquina, lo justo para impedir que el choque sea mortal. El avión se estrella contra unas rocas y queda completamente destruido en varios fragmentos.

Pasados los primeros instantes de confusión los cuatro tripulantes de la avioneta salen de los restos humeantes del destrozado aparato y observan con admiración que se encuentran milagrosamente vivos, con apenas unos arañazos y magulladuras. Además de Jarret, piloto y guía del viaje, está presente Clive, un grueso hombre de negocios acompañado de Gloria, su única y adorada hija, y Dirk, un atlético joven que acaba de casarse con Gloria.



Nuestro objetivo es encontrar el camino que conduce fuera del valle.

Están vivos, pero basta una mirada a su alrededor para comprender que han caído en una tierra vasta e inexplorada, rodeada por todas partes de altas montañas que no parecen estar dispuestas a abrirse para permitir el paso de los viajeros. Tras unos pocos minutos de exploración el grupo comprueba con estupor que se hallan en una tierra habitada por peligrosos nativos y animales extinguidos en el resto del planeta. Cuando nuestros amigos contemplan sobre sus cabezas el vuelo de un pterodáctilo y observan en el suelo gigantescas huellas que revelan la existencia de enormes seres terrestres, se dan cuenta de que han caído en un valle que parece haberse negado al paso del tiempo sobre sus moradores, conservando el clima y la fauna de la era de los dinosaurios. Será difícil escapar de estos peligrosos parajes, pero nuestro grupo explorará sin descanso la base de las altas montañas para buscar un paso semioculto que tal vez les lleve de vuelta a casa.



ME STOOD STILL

de la muerte

El juego

El objetivo del programa está bien claro, escapar del valle y encontrar un camino de vuelta a la civilización. Pero la tarea será difícil pues el valle es terriblemente extenso y se encuentra totalmente infestado de peligros derivados de sus extraños moradores.

Nos encontramos ante un programa que ha conseguido una vez más romper moldes y sorprendernos por sus excelentes características. Debido a su complejidad el único micro de ocho bits para el que ha sido editado ha sido el Spectrum 128K en sus diversos modelos, aprovechando al máximo la memoria adicional y otras facultades del aparato. Lo más reseñable a nivel de programación puede ser el empleo de un sistema multitarea en el que es posible desplazarse entre los menús de iconos mientras la acción continúa en la pantalla principal, de modo que varias acciones parecen realizarse simultáneamente. Sus excelentes escenarios en tres dimensiones han sido realizados con un gran lujo de detalles a la hora del diseño solamente posible ante la gran capacidad de memoria de la máquina para la que ha sido realizado.

Los personajes

Al comienzo del programa disponemos de cuatro personajes para completar nuestro objetivo. El jugador controla en un principio a Jarret, pero el resto de los personajes le seguirán voluntariamente siempre que no corra demasiado y se detenga de vez en cuando para esperarles. Si Jarret muere podremos escoger otro de los personajes que queden vivos y el resto seguirá a este nuevo líder. Sin embargo es bastante difícil mantener la cohesión del grupo pues algunos personajes se despistan con facilidad en los recodos de los caminos y son bastante más lentos que el personaje controlado por el jugador. Los peligros del valle amenazan a todos los personajes supervivientes, tanto al controlado directamente por el jugador como los demás, de forma que es perfectamente posible perder un personaje no controlado si es atacado por un enemigo. Incluso es posible que un personaje muera fuera del campo de visión del personaje actual.

Es imprescindible conocer tanto al personaje que manejamos como a sus compañeros para aumentar las posibilidades de éxito y supervivencia. Aunque de características bastante similares, algunos personajes disponen de aspectos individuales que deben ser conocidos para actuar en consecuencia.

Jarret es el jefe del grupo. Fuerte y decidido, está acostumbrado a recorrer todo tipo de terrenos, incluso los más montañosos y escarpados. Es un excelente guía gracias a su desarrollado sentido de la orientación y su fortaleza física le permite poder sobrevivir con una alimentación bastante escasa a la vez que soporta bastante bien los golpes y heridas.

Gloria, una elegante mujer educada entre el lujo y la riqueza, no es tan débil y delicada como podría parecer. No quiere ser una carga para nadie, por lo que apenas se queja aunque tenga hambre e intenta por todos los medios apoyar al grupo frente a los problemas. Es rápida y ágil de modo que puede seguir al líder a corta distancia. Recién casada con Dirk se encuentra muy enamorada de él, pero es consciente de la gran atracción que Jarret ejerce sobre ella aunque intente ignorarla por fidelidad a su esposo. ▶

WHERE TIME STOOD STILL

MAPA

Dirk es un joven fuerte y deportista, de amplia cultura y pasado intachable. Está locamente enamorado de Gloria y se mantiene siempre cerca de ella, pero se desanima con facilidad si le ocurre algo a su esposa. En la universidad estudió idiomas esotéricos orientales, con lo que podrá servir de traductor frente a los nativos de la zona.

Clive es probablemente el miembro más torpe del grupo. Acostumbrado a vivir entre comodidades ha descuidado su formación física y ahora se muestra como el miembro más lento del grupo. Además se pone fácilmente de mal humor y se cansa con facilidad, por lo que suele ser el primero en quejarse.

Las ventanas de diálogo

El resto de los personajes se comunican con el guía actual mediante ventanas de diálogo que se abren en la parte superior de la pantalla. Cuando un personaje desea comunicarse con el líder del grupo aparece una pequeña ventana que contiene el gráfico del personaje que está hablando y el mensaje que desea comunicar (en inglés, of course, aunque al final de las instrucciones aparezca una lista de mensajes con sus respectivas traducciones al castellano). Los mensajes de dichos personajes pueden ser de diversa naturaleza, por lo que intentaremos clasificarlos en categorías:

— Quejas. Los personajes secundarios pueden quejarse diciendo que necesitan descansar o que se encuentran hambrientos o sedientos. El guía del grupo tendrá que decidir si el grupo debe detenerse o no a descansar, sabiendo que en reposo son blanco fácil para la mayoría de los moradores del valle. En caso de hambre o sed es posible manipular los menús de los personajes no controlados para que estos coman o beban. Muchas veces es posible continuar caminando un poco más aunque algún componente del grupo se haya quejado de cansancio, pero habrá que proceder sin falta a alimentar a un personaje que esté a punto de morir de hambre o sed. Los posibles mensajes son los siguientes:

I'm tired (estoy cansado).

I'm very tired (estoy muy cansado).

I'm thirsty (tengo sed).

I'm parched (tengo mucha sed).

I'm hungry (tengo hambre).

I'm starving (tengo mucha hambre).

I can't go on, I need a rest (no puedo continuar, necesito descansar).

Help (socorro).

Hurry up (date prisa).

(Name) is dead. What are we going to do now? (nombre) ha muerto. ¿Qué vamos a hacer ahora?).

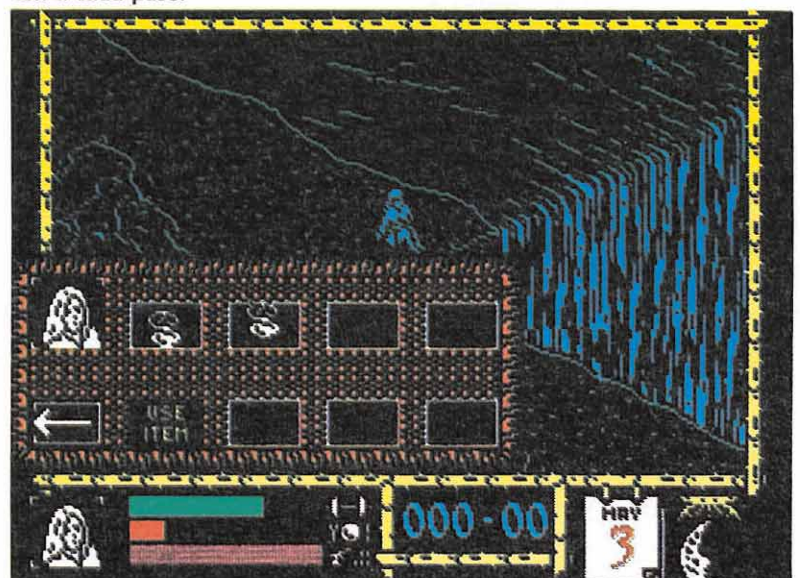
Todos estos mensajes aparecen acompañados de exclamaciones más o menos intraducibles y del nombre del personaje que actualmente dirige el grupo. Por ejemplo una frase típica de este grupo sería «Hey Jarret, I'm hungry» (Oye Jarret, tengo hambre).

Los tres últimos mensajes tienen un significado especial. Los mensajes de socorro se producen cuando un personaje se encuentra en un aprieto especialmente angustioso. En muchas ocasiones no habrá nada que hacer para solucionar el problema (como es el caso del ataque de un dinosaurio o un pterodáctilo) pero en otros será posible tomar rápidas medidas para solucionar el problema. El último mensaje aparece cuando el líder actual ha muerto y es necesario seleccionar a otro personaje para que le reemplace. Si no queda ningún personaje disponible será necesario comenzar una nueva partida.

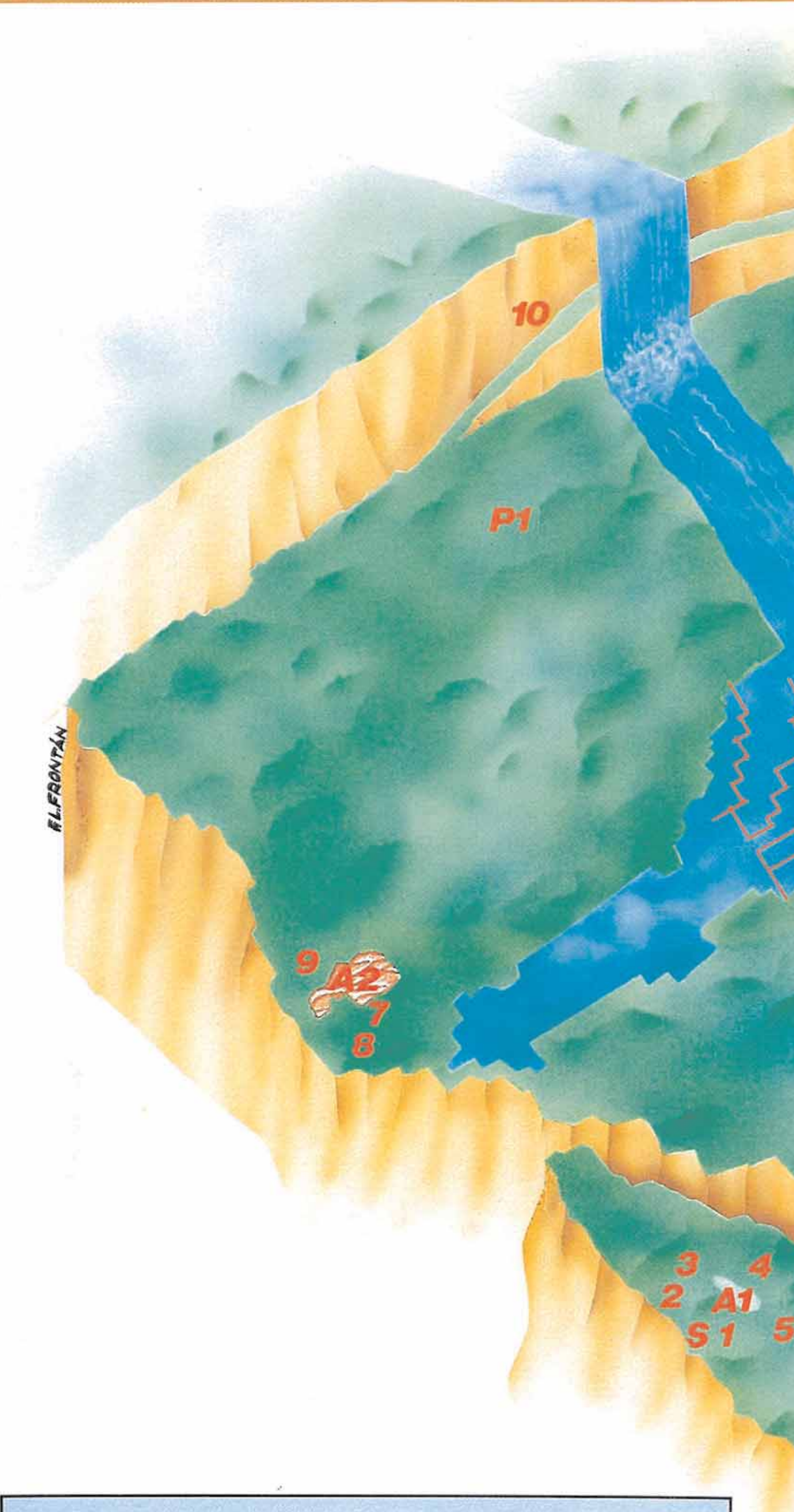
● El papel protagonista es compartido por cuatro personajes pero solo uno de ellos, el que controlamos en ese momento, se encargará de dirigir la expedición.



El número de enemigos es elevadísimo, así como los obstáculos que aparecen a cada paso.



La bolsa es un objeto muy especial, si la cogemos podremos transportar nuevos objetos.



SPECTRUM

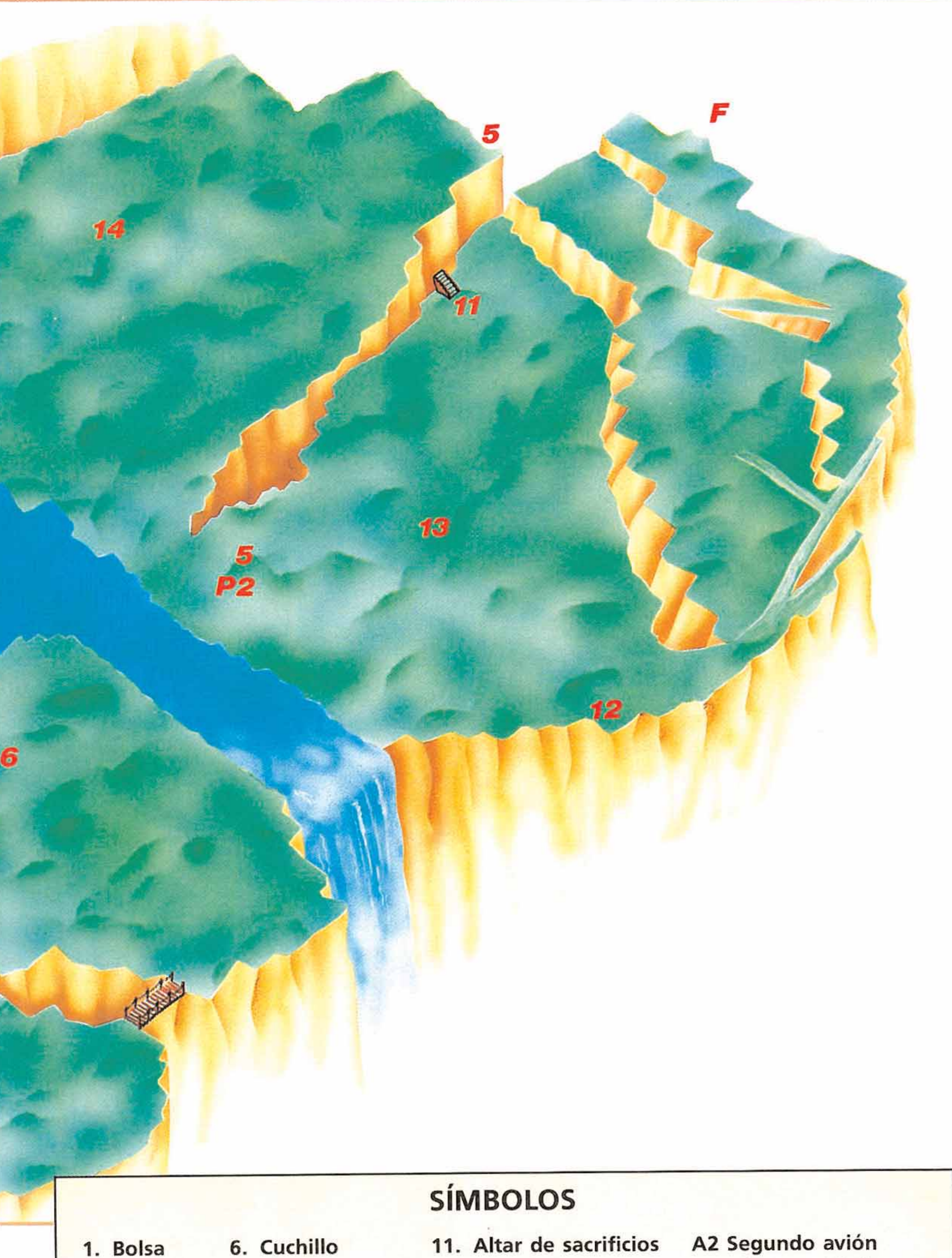
Listado 1

```
  10 REM Where time stood still
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER BIN : BORDER BIN : IN
K VAL "7": CLEAR VAL "24575": LO
AD ""CODE VAL "25000": CLS : POK
E VAL "23658",VAL "8"
  40 INPUT "]Fuerza infinita? ";
 LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" THE
N POKE VAL "25040",SGN PI: POKE
VAL "25046",SGN PI
  50 INPUT "]No pasar hambre ni
sed? "; LINE a$: IF a$(SGN PI)<>
"S" THEN POKE VAL "25052",SGN PI
: POKE VAL "25058",SGN PI
  60 INPUT "]Municion infinita?
"; LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" T
HEN POKE VAL "25064",SGN PI
  70 INPUT "]Quitar todos los pe
ligros? "; LINE a$: IF a$(SGN PI
)<>"S" THEN POKE VAL "25028",BIN
  80 INPUT "]No pasa el tiempo?
"; LINE a$: IF a$(SGN PI)<>"S" T
HEN POKE VAL "25033",BIN
  90 PRINT #BIN ;"Inserta cinta
original...": PAUSE VAL "100" :
INK BIN : POKE VAL "23624",BIN :
 CLEAR
 100 LOAD ""CODE VAL "24576": LO
AD ""SCREEN$ : RANDOMIZE USR VAL
 "25000"
```

Listado 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	21B161224560C3016021	831
2	CD611136BFED53EF8601	1258
3	2C00EDB03E0132B2863E	944
4	C932EFBEC3218521C3D5	1482
5	CD57BF21C4D5CD57BF21	1441
6	C5D5CD57BF21C6D5CD57	1629
7	BF21C7D5CD57BFC394AA	1632
8	01FF04110800711910FC	691
9	C9000000000000000000	201

DUMP: 40.000 Nº BYTES: 81



SÍMBOLOS

1. Bolsa	6. Cuchillo	11. Altar de sacrificios	A2 Segundo avión
2. Botella	7. Munición	12. Refugio	P1 Primer poblado
3. Caja	8. Llave inglesa	13. Cementerio	P2 Segundo poblado
4. Cuerda	9. Dinamita	14. Cromlech	5 Salida
5. Comida	10. Brazo	A1 Primer avión	F Fin

● Cada personaje tiene su propia personalidad por lo que es importante conocerlos para aumentar las posibilidades de éxito.

— Animar al líder del grupo a continuar la marcha. Para que el resto de personajes sigan los pasos del guía actual es necesario que dicho guía demuestre sus dotes de mando y su eficacia a la hora de avanzar en la expedición. Cuando el líder actual deja de moverse durante unos segundos su gráfico en pantalla se sentará en el suelo, imitándole el resto de los personajes. Pero si el líder continúa sentado mucho tiempo el resto de los personajes le increparán para continuar la marcha. Disponemos de los siguientes mensajes:

Let's make a move (tenemos que movernos).

We've got to hurry up (tenemos que darnos prisa).

I'm finding my own way home (buscaré mi propio camino a casa).

Los dos primeros mensajes son simples advertencias al líder de que debe continuar caminando. Sin embargo el tercero aparece cuando el guía permanece descansando un tiempo excesivo y el resto de personajes, cansados de esperar, deciden seguir avanzando por su cuenta. En este caso los personajes abandonan al líder y toman direcciones diversas.

— Relacionados con el empleo de munición. Son los siguientes:

I've been hit (me han alcanzado)

I need some ammo, that was my last bullet (necesito más munición, ésa era mi última bala).

El primer mensaje se produce cuando disparas a uno de tus compañeros con tus propias balas o cuando un personaje es alcanzado por las lanzas de los nativos. El segundo se produce cuando un personaje agota su munición, aunque por suerte hay una caja con balas adicionales que podréis encontrar a lo largo de vuestro recorrido.

— Relacionados con el manejo de objetos. Son los siguientes:

I can't carry anything else (no puedo llevar nada más).

The bag is full (la bolsa está llena).

Como ya indicaremos en su momento cada personaje puede llevar cuatro objetos simultáneamente, por lo que el primer mensaje aparece cuando se intenta recoger un quinto objeto. Si uno de los objetos es la bolsa que se encuentra nada más comenzar el juego es posible utilizarla para almacenar otros cuatro objetos en su interior, con lo que el segundo mensaje aparece cuando la bolsa no puede guardar nada más en su interior.

— Otros mensajes. Muchos mensajes aparecen como respuesta a la utilización correcta o incorrecta de los diversos objetos del juego, por lo que cada caso es particular. Igualmente específicos son los diálogos con los nativos que describiremos con detalle más adelante.

● Los peligros del valle amenazan a todos los supervivientes del grupo, tanto al que es controlado por nosotros como a los que nos siguen.

Controles e indicadores

El personaje controlado por el jugador puede desplazarse en las cuatro direcciones. Lo hará caminando si se pulsa únicamente una tecla de dirección y corriendo si además de una dirección mantenemos pulsada la tecla de disparo. Pulsando disparo en posición de reposo se consigue que nuestro personaje dispare una de sus balas, balas que resultan mortales para los nativos pero no tanto para los grandes monstruos del valle, que parecen tener la piel demasiado dura para nuestros ataques. Como ya hemos indicado es posible, aunque no recomendable, disparar contra un compañero, el cual verá disminuir su indicador de fuerza. Finalmente la barra espaciadora invoca el sistema de menús que explicaremos más adelante.

La parte inferior de la pantalla es la encargada de contener toda la información necesaria para el desarrollo de la aventura. En el extremo izquierdo tenemos un gráfico que indica cuál es el personaje actualmente controlado por el jugador. A continuación tenemos tres barras horizontales que debemos describir por separado.

— La primera barra, en color verde, engloba en realidad a dos indicadores que reflejan respectivamente la fuerza y el nivel de heridas del personaje seleccionado. La fuerza disminuye por el mero hecho de caminar, sobre todo cuando tenemos varios objetos, mientras que el nivel de heridas se incrementa con el impacto de las lanzas de los nativos y los disparos de las balas de tus compañeros. El indicador de fuerza se puede recuperar descansando un rato.

— La segunda barra, en color rojo, engloba asimismo dos marcadores, los referentes a los niveles de hambre y sed. Este indicador es el que disminuye más rápidamente pues todos los personajes necesitan alimentarse y calmar su sed. La única manera de recuperar los niveles perdidos es utilizar los objetos alimenticios o la botella de agua.

— La tercera barra, color magenta, es el marcador de munición. Se decrementa con el uso de la reserva de balas y puede reponerse utilizando la caja de munición.

Cada personaje tiene sus indicadores propios, aunque en pantalla sólo aparezcan las barras correspondientes al personaje actualmente seleccionado. Es por ello perfectamente posible que otro personaje esté a punto de morir de hambre sin tener constancia gráfica de tal situación pues es imposible acceder a sus indicadores. En estos casos la única manera de tener una idea aproximada del estado de los demás personajes es atender sus quejas sobre hambre, sed y cansancio.

Continuando con la exploración de los marcadores llegamos al indicador de porcentaje de juego resuelto con dos dígitos decimales. No es necesario conseguir el 100% del juego para completar con éxito la aventura. Este marcador se verá fuertemente incrementado realizando acciones concretas y cruciales para el desarrollo del juego, si bien es posible incrementarlo lentamente pues se obtiene un 0,15% por cada nativo que consigas eliminar.

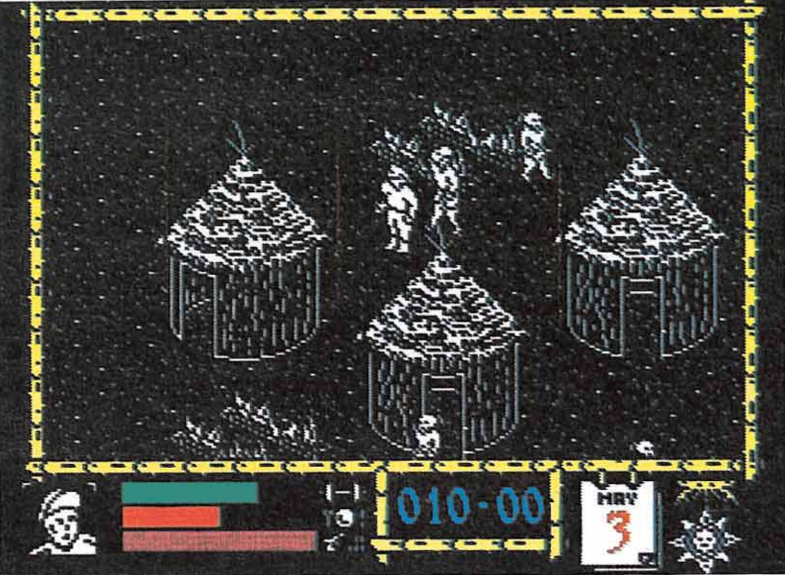
Más a la derecha tenemos un precioso calendario que indica el día en el que nos encontramos. El juego comienza el uno de mayo e irá avanzando a medida que transcurren los días y las noches. Precisamente el gráfico situado junto al calendario indica, mediante la aparición de un sol o una luna, si nos encontramos de día o de noche. Durante la noche cae la oscuridad sobre el valle y es más difícil reconocer el terreno que estamos recorriendo. Es incluso posible conocer la hora aproximada del día ▶

WHERE TIME STOOD STILL

consultando el reloj que Dirk posee desde el comienzo del juego.

El sistema de menús

Pulsando la barra espaciadora se accede a una serie de menús encadenados que permiten coger, dejar y utilizar objetos, así como utilizar otras opciones adicionales. Como ya indicábamos antes, la acción del juego continúa aunque haya menús en pantalla. Una vez invocado un menú las teclas de dirección no controlan a nuestro personaje sino a la pequeña flecha que debe moverse hacia el icono deseado pulsando a continuación fuego para confirmar la selección. Los menús pueden ser desplazados a cualquier posición de la pantalla si interfieren la visión de la pantalla principal, para lo cual debes pulsar fuego sobre una posición sin icono y desplazarte a cualquier posición sin levantar la tecla de disparo.



En el primer poblado nativo tendremos un recibimiento pacífico si entregamos al jefe algún objeto.

La comunicación entre los protagonistas es constante a través de ventanas que aparecen en pantalla.

MENU 1: CYAN

Disponemos de ocho iconos. Los cuatro superiores representan los gráficos de los cuatro personajes y nos permiten acceder a sus respectivos menús de inventario (color rojo). Si el gráfico permanece en color amarillo dicho personaje está muerto o demasiado lejos para acceder a él. Sólo es posible acceder al menú de inventario de un personaje distinto al seleccionado si se encuentra cerca del líder.

Los cuatro iconos inferiores, de izquierda a derecha, sirven para regresar a la pantalla de acción, hacer una pausa, activar o desactivar la música o seleccionar una nueva partida. Esta última opción solicita confirmación por parte del jugador.

MENU 2: ROJO

Se accede a través de uno de los cuatro iconos superiores del menú anterior. En esta ocasión disponemos de diez iconos. En la parte superior tenemos el gráfico del personaje al cual pertenece este inventario, seguido de cuatro recuadros que contienen los objetos que está llevando el personaje en cuestión, recuadros que se encontrarán vacíos si no existe nada en ellos. En la fila inferior tenemos los iconos destinados a retornar al menú cyan, utilizar un objeto e informarnos de los tres ítems más cercanos al personaje.

Para coger un objeto mueve la flecha hacia un ítem cercano representado en la parte inferior del menú y pulsa fuego. El cursor tomará la forma del objeto, por lo que basta con llevar el cursor a la parte alta del menú para que dicho objeto aparezca en el primer recuadro libre. Solamente es posible llevar cuatro ítems básicos. Si el objeto se encuentra a distancia el personaje caminará hacia él.

Para dejar un objeto se realiza el proceso inverso, es decir, se lleva el cursor hacia uno de los ítems de la parte alta del menú y se traslada dicho objeto a la parte baja para que caiga en tierra.

Para usar un objeto se selecciona el icono «use item», el cual cambiará de color. En este momento llevamos el cursor hacia un objeto poseído por el personaje y se pulsa fuego. Diversos mensajes pueden o no aparecer en función del objeto seleccionado y el lugar en el que se ha intentado usar.

La bolsa es un objeto muy especial. Si la cogemos y luego la usamos con la opción recién explicada dispondremos de un tercer menú idéntico al rojo pero esta vez en color verde, con otros cuatro espacios para coger, dejar y utilizar objetos. De este modo es posible llevar un máximo de ocho objetos, siendo uno de ellos la bolsa. Si utilizas el icono abandonar menú desde el menú verde se retorna al menú rojo.

MENU 3: MAGENTA

Es similar al cyan y aparece cuando el personaje hasta ahora seleccionado acaba de morir. En este momento los cuatro iconos superiores se encuentran en amarillo para indicar que el personaje en cuestión está muerto. Si queda algún personaje vivo selecciona su gráfico y dicho personaje se convertirá en el líder del grupo, volviéndose acto seguido al menú cyan. De vuelta a la pantalla de acción las barras indicadoras cambiarán para hacer referencia a los datos del nuevo personaje, cuyo gráfico quedará igualmente indicado en la parte inferior izquierda de la pantalla.

El gráfico situado junto al calendario indica si nos encontramos de día o de noche.

Los enemigos

El primer peligro con el que probablemente os encontraréis es el gran pterodáctilo volador. Aparece en casi todos los escenarios pero sobre todo en los iniciales, pues de hecho suele sobrevolar la zona donde comienza el juego. Si el pajarraco pasa exactamente sobre un personaje lo atrapará con las garras y, tras un corto vuelo, lo dejará caer desde gran altura de forma que el personaje pierda la vida en la caída. Este desagradable incidente puede ocurrirle tanto al personaje actualmente seleccionado como a los demás.

Los desprendimientos de rocas son bastante frecuentes en dos lugares: los terraplenes rocosos de la segunda zona del juego, la inmediatamente posterior al paso del puente, y en los caminos que conducen al final de la aventura. De hecho en el último sendero dos rocas inmóviles nos impiden el paso y tendrán que ser destruidas con la dinamita.

Un extraño ser submarino de larga trompa frecuenta la zona de los caminos de hierba sobre el río y se muestra terriblemente peligroso a la hora de intentar cruzarlo. Generalmente no se deja ver, pero podemos guiarnos por el rastro de sus burbujas, saliendo a la superficie solamente cuando está muy cerca de nosotros.

Hay tres poblados de nativos. Los primeros son básicamente pacíficos y podremos mantener su amistad con habilidad y prudencia. Pero los otros dos poblados, y también el primero cuando defraudamos a sus habitantes, pueden ser muy belicosos pues sus peligrosas lanzas aumentan rápidamente nuestro nivel de heridas. Es posible eliminar a los nativos con los disparos de nuestra arma.

Un extraño ser oculto en una oquedad de la pared rocosa nos impide pasar por debajo de la cascada más alta. Más adelante os explicaremos la manera de evitarle.

Los dinosaurios aparecen únicamente después de sobrepasar el río. Son lentos pero invulnerables, por lo que la única manera de evitar sus mordiscos es esquivarles a toda costa. Aunque más pequeños, los armadillos que aparecen en las últimas zonas son si cabe aún más peligrosos que los dinosaurios pues gozan de mayor movilidad. Y, por supuesto, hay que evitar a toda costa caer por los precipicios o ahogarse en el río o la cascada.

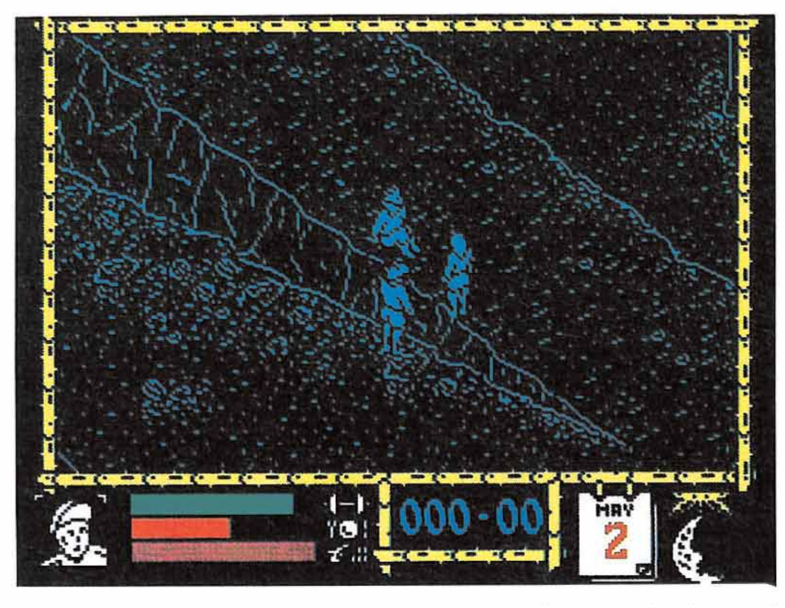
Para escapar del valle

El juego comienza con Jarret seleccionado y sus tres compañeros a su alrededor, junto a los restos del avión destruido por el impacto. A tu alrededor dispones de varios objetos arrojados a distancia del avión. Ante todo debes decidir si vas a intentar mantener el grupo unido o intentar la aventura en solitario. Si te vale un consejo dado por la experiencia es casi imposible mantener al grupo unido sobre todo en parajes tan peligrosos como el cruce del río, por lo que resulta mucho más cómodo manejar a un solo personaje y olvidarte de los demás. Los conocimientos de Dirk sobre idiomas perdidos le hacen ideal para entenderse con los nativos, por lo que nuestro consejo es el siguiente: haz que Jarret se arroje por el acantilado y selecciona a Dirk. Haz que Gloria deje caer la sortija que lleva desde el comienzo del juego y haz que Dirk la recoja. Utiliza a Dirk para recoger la bolsa, la botella, la comida y el rollo de cuerda, introduciendo en la bolsa los objetos que no quepan en el menú principal. Con estos objetos en tu poder observa el mapa y dirígete al puente que cruza el primer abismo.

Si Clive te ha seguido hasta aquí ocurrirá algo de lo más curioso. Debido al exceso de peso del padre de Gloria el puente se hundirá un poco antes de llegar al otro lado. Clive se agarrará rabiosamente al borde del agujero que amenaza con tragarle, pedirá socorro y caerá al abismo si no le ayudas rápidamente. Utiliza la cuerda para rescatar a Clive de su difícil situación y conseguir así el 10% del juego.

Estás ya al otro lado del puente. Si continúas exactamente en línea recta a partir del puente te encontrarás con un terraplén ascendente. Tómalo sin desviarte y localizarás el cuchillo. Vuelve sobre tus pasos y observa el mapa para llegar hasta el río. Bordea el río y toma su borde oeste hasta llegar cerca de la gran cascada. Utiliza la botella y nuestro personaje se inclinará sobre el agua para llenarla a la vez que aparece el mensaje «I'll fill the bottle» (llenaré la botella). Una vez llena, la botella podrá ser utilizada para calmar la sed. Es imprescindible llegar hasta cerca de la cascada para llenar la botella, no siendo válidos para tal operación otros lugares del río.

Ahora debes prepararte para cruzar el río. Observarás estrechos caminos de hierba construidos sobre la superficie de las aguas. Estos caminos son relativamente seguros siempre que no te mantengas quieto sobre ellos pues en tal caso te hundirías en el agua. Sin embargo es posible mantenerse inmóvil sobre estos caminos si mantene-



Muchos son los detalles que animan el juego pero el gesto realizado por el líder cuando nos paramos es digno de mención.

mos pulsado el botón de disparo. Hay muchos caminos de este tipo pero solamente uno nos trasladará a salvo a la otra orilla. Observa el mapa y fíjate que el camino es el cuarto tomado desde la izquierda. Hemos dibujado en el mapa un contorno aproximado de este camino indicando los lugares en los que se bifurca y la dirección correcta.

Una vez cruzado el río camina constantemente hacia la izquierda siguiendo la línea de la orilla. En el extremo oeste de esta zona te encontrarás con los restos de un segundo avión, tal vez perteneciente a otros desafortunados que pisaron el valle hace años. Por suerte algunos de los suministros del avión permanecen desperdigados a su alrededor, de los cuales son particularmente interesantes la caja de municiones y los cartuchos de dinamita, estos últimos casi ocultos entre las rocas.

Regresa ahora hacia el Este y dirígete al primer poblado. Pronto saldrán a tu encuentro varios nativos y tal vez tu primera reacción sea disparar contra ellos. Pero no lo hagas por nada del mundo y observa en cambio que los nativos son pacíficos y parecen desear que les sigas. En el centro del poblado, junto a una hoguera y un tronco, otro nativo que parece el jefe permanece inmóvil esperando tu visita. El jefe comienza a hablar en su extraña lengua, pero por suerte Dirk conoce el perdido idioma de estas gentes y va traduciendo los mensajes del jefe, que son más o menos los siguientes:

— Bienvenidos, dioses del cielo. (jefe)

— Tomad algo de comida y descansar un rato. (jefe)

— Es costumbre dar algo a cambio. (jefe)

Después de la segunda frase aparece en el suelo un paquete de alimentos que podrás coger más adelante. Pero mucha atención con la tercera frase, que parece indicar que el jefe desea un objeto nuestro en compensación por sus atenciones. La frase será repetida dos veces y si no haces nada los nativos comenzarán a atacarte por haberte burlado de su hospitalidad. Cualquier objeto vale para contentar a los nativos, pero el más indicado es la sortija que Gloria tenía al comienzo del juego y se supone que tú posees en este momento. Deja caer la sortija y el jefe seguirá hablando al tiempo que avanza hacia ti para recoger la joya.

● La puesta en práctica de algunas acciones como coger, dejar o utilizar objetos se realiza gracias a iconos.

— Estupendo. Toma esto, posiblemente te sea útil. (jefe)

— Yummy, jamón asado. (nuestro personaje)

Agradecido por la sortija el jefe dejará caer un regalo más, un trozo de jamón asado. Recoge tanto el jamón como la comida que te ofrecieron antes y abandona el poblado, pues los nativos han sellado definitivamente su amistad contigo. Todos estos diálogos pueden realizarse con cualquier personaje, pero solamente Dirk los irá traduciendo del extraño lenguaje indígena. Visitar el poblado supone un 5% y otro 15% si completas el intercambio con éxito.

Dirígete a la pared norte y encontrarás un camino ascendente. A los pocos metros observarás a tu izquierda una cavidad en la pared y un brazo que entra y sale furtivamente al exterior. No intentes pasar por delante de ese extraño ser, pues te agarraría arrojándote al vacío con la inevitable pérdida del personaje. Deja caer el jamón y la criatura lo recogerá del suelo, permitiéndote unos segundos de distracción mientras come el jamón para que puedas pasar de largo sin problemas. Sobrepasar el brazo supone otro 10%.

Habiendo dejado atrás la extraña criatura podrás contemplar el fascinante espectáculo de caminar por detrás de la gran cascada; aunque aún queda mucho camino por recorrer, lo peor ha pasado ya. Hacia el Norte encontrarás otro pueblo de belicosos nativos que habitan en minas subterráneas. No te recomendamos que los visites a no ser por las cajas de comida que se encuentran semiocultas en la entrada de la mina. Es mejor que continúes bordeando el río y llegues al tercer poblado, donde encontrarás unas cuantas latas de carne en conserva. Sin embargo estas latas no pueden ser utilizadas directamente para saciar el hambre de nuestro personaje, sino que es necesario abrirlas previamente. Para ello y a falta de abrelatas puede ser de utilidad el cuchillo que suponemos llevas encima. Al entrar en el poblado desde el Oeste se nos proporcionará otro 5% y aparecerá un nuevo mensaje en una ventana:

— Where has (name) gone? (¿A dónde ha ido (nombre)?)

En esta frase la palabra (nombre) es sustituida por alguno de los personajes del juego. Anota el nombre que aparece en pantalla porque si el personaje actual muere y seleccionas al personaje indicado en el mensaje, dicho personaje aparecerá junto a la mina, por lo que podrás continuar tu camino con él. Otros personajes pueden haberse quedado muy atrás y no podrían llegar hasta aquí pues el extraño brazo que antes indicábamos sólo puede ser sobrepasado una vez.

Observa el mapa y continúa hacia el noreste. En tu camino encontrarás probablemente un gran cementerio, un extraño altar de sacrificios y un pequeño refugio místico que te protege del ataque de los nativos. Pronto encontrarás un camino ascendente en el que (ten cuidado) suelen producirse desprendimientos de rocas. Tómalo y continúa ascendiendo hasta encontrar el último sendero, en el que dos grandes rocas inmóviles te impiden el paso. Utiliza la dinamita y, una vez encendida, déjala caer sobre las rocas y aléjate rápidamente. La dinamita explotará haciendo caer las rocas, pero ten mucho cuidado porque las rocas comenzarán a rodar por la ladera y te arrollarán si no tienes cuidado. Usar la dinamita correctamente proporciona otro 10%.

Por fin has llegado al final de tu camino. En este último terreno que has alcanzado tras subir por el sendero hay un gran túnel en su pared norte. Nada más entrar en el túnel se te ofrece otro 10% y aparece el ansiado mensaje de felicitación que te informa que has encontrado el camino que conduce fuera del valle, fuera del lugar donde se detuvo el tiempo. ■

P.J.R.



COCO NUT

DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI

C/. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. MADRID 28008
TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUELLES Y VENTURA RODRIGUEZ

PRINCESA
TUTOR
QUINTANA
M. DE LOS HEROS
J. ALVAREZ MENDIZABAL

ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000D
ADVANCED ART STUDIO	8.400D
ART STUDIO	5.500D
ABADIA DEL CRIMEN	875
ABADIA DEL CRIMEN	2.250D
ARKANOID 2	875
ASTRONOMIA	2.950D
ASTRONOMIA	1.800
ASPAR G.P. MASTER	875
ATF (SIMULADOR DE VUELO)	1.200
ATF (SIMULADOR DE VUELO)	2.750D
ATROG	2.500D
BUGGY BOY	875
BUGGY BOY	2.250D
BLACK BEARD	875
BLACK BEARD/LAZER TAG	1.900D
BUBBLE BOBBLE	2.500D
BUBBLE BOBBLE	1.500
BILLY II	995
COLOSSUS CHESS 4	1.400
COLOSSUS CHESS 4	2.800D
CARVALHO	875
CAD 3D	2.300
CAD 3D	5.500D
CHARLES CHAPLIN	875
DALEY THOMSON 88	875
DARK SIDE	875
DARK SIDE	1.950D
DESPERADO/SURVIVOR	1.900D
DESOLATOR	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
E. BUTRAGUEÑO	1.900D
EXITOS DINAMIC	2.250D
EXITOS DINAMIC	1.200
F. MARTIN BASKET	1.750D
F. MARTIN BASKET	875
FREDDY HARDEST/PHANTIS	1.900D
FURY	875
FLYING SHARK	2.500D
FLYING SHARK	1.500
GOTHIK	875
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL/HIGH FRONTIER	2.200D
GARFIELD	875
GOODY	875
GOODY/LAST MISSION	2.250D
HUMPHREY	875
HOPPING MAD	875
HERCULES	875
HMS COBRA (WAR GAME)	3.500D
HMS COBRA (WAR GAME)	2.000
INSIDE OUTING	875
KARNOV	880
KARNOV	1.900D
LAZER TAG/CH. CHAPLIN	1.900D
MEGANOVA	875
MEGANOVA	1.750D
MATCH DAY 2	875
MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB	1.900
MARAUDER	875
MORTALELO Y FILEMON	875
MORTADELO/PINK PANTHER	2.250D
MAD MIX GAME	875
NIGHT RAIDER	1.200
OVERLORDER	875
OVERLORDER	2.250D
OUT RUN	1.200
OUT RUN	2.250D
PACK ERBE 88 (5 JUEGOS)	2.495
PACK ERBE 88 (5 JUEGOS	3.200D
PUNK STAR	875
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750D
PLATOON	875
PLATOON/ARKANOID II	1.900D
PREDATOR	880
PREDATOR	1.900D
PINK PANTHER	875
PHM PEGASUS	1.750D
¿QUE? JUEGO PREGUNTAS	1.595
RACE AGAINST TIME	875
RENEGADE/WIZBALL	1.900
STREET FIGHTER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SALAMANDER	875
SKATE CRAZY	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
THE EMPIRE S. BACK	1.200
TRIPLE COMMANDO	875
TRIPLE COMMANDO	1.750D
TRAPDOOR 2	875
TRAPDOOR 2	1.950D
TERRAMEX	1.200
TURBO GIRL	875
TURBO GIRL	1.750D
TRIVIAL PURSUIT	4.300D
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	2.750D
VINDICATOR	875
6 PAK VOL 3	1.200
6 PAK VOL 3	2.950D

PCW 8256-8512

ARMAGEDON MAN	3.500
BATMAN	3.000
BRUNO BOXING	3.900
BOB WINNER	2.500
CATCH 23	3.500
CLASSIC COLLECTION VOL. 2	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL. 1	3.800
CLOCK CHESS 88	3.800
COLOSSUS CHESS 4	3.800
JEWELS OF DARKNESS	5.200
JAMES BOND 007	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
MATCH DAY 2	3.500
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	3.900
SNOOKER BILLAR	4.200
TETRIS	3.900
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	5.500
RATON KEMSTON	16.500

PC 1512-1640 Y COMP.

AJEDREZ	975
ABADIA DEL CRIMEN	1.990
ASTRONOMIA	2.475
BEDLAM	3.900
CHARLES CHAPLIN	3.900
CALIFORNIA GAMES	3.900
CHUCK YEAGER SIMULATION	2.500
CHESSMASTER 2000	2.500
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
DECISION IN DESERT	5.200
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DARK CASTLE	2.850
DON QUIJOTE	1.900
ENFORCERER	2.850
FLIGHT SIMULATOR	14.000
F-15 STIKE EAGLE	4.500
GATO	975
GRYZOR	3.900
GUNSHIP	7.400
GOODY	1.990
IKARI WARRIORS	1.990
LIVINGSTONE SUPONGO	1.990
LOS PAJAROS DE BANKOK	1.900
LORD CONQUEST (WAR GAME)	2.500
MACADAM BUMPER	975
ORMUZ	1.990
PROHIBITION	975
PLATOON	3.900
SDI	2.850
STREET BASKETBALL	3.900
SQUASH	1.900
STARGLIDER	3.900
SOLO FLIGHT	4.400
TETRIS	2.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4.000
TRANTOR	3.900
TEST DRIVE	2.500
WORLD CLASS LEADER BOARD	3.900
WORLD TOUR GOLF	2.500

MATERIAL OFERTAS

10 DISCOS 3'' MAXELL	**4.500**
10 DISCOS 3'' CTS C/CAJA	**3.900**
10 DISCOS 5.25 DC.DD	**800**
ARCHIVADOR 5.25 100 U	**2.800**
JOYSTICK + TARJETA PC	**9.800**
ALMOHADILLA RATON	**1.800**
TAPA TECLADO 1512-1640	2.500
TAPA TECLADO 6128	2.500
MODULADOR DE TV "M-1"	10.500
ARCHIVADOR 3' 60 U	2.800
CINTA IMPRESORA PCW	1.200
CINTA DMP 2000-3000	950
CABLE CASETTE 6128	1.200
CABLE PROLONGADOR 6128	2.200
CONVERTIDOR MONITOR-TV	21.900

JOYSTICKS

CHEETAH 125 +	1.800
CHEETAH MACH 1	3.400
KONIX	2.800
KONIX AUTO FIRE	3.400
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT 2	1.500
QUICK SHOT 2 TURBO	2.800
PRO 9000	3.400
PHASOR ONE	3.200
SWITCH JOY	3.200
JOYSTICK PRO TELEMACH	7.600
JOYSTICK PRO DOBLE	13.500
TELEMACH (MESA DE ORDENADOR + JOYSTICK PRO DOBLE)	**45.000**
TELEMACH (MESA DE ORDENADOR + MONITOR COLOR + JOYSTICK PRO DOBLE)	**105.000**
GUN STICK + JUEGO	**7.000**

SPECTRUM

ASPAR G.P. MASTER	875
ASTRONOMIA (EL CIELO)	995
ASTRONOMIA (LA TIERRA)	995
ACE 2	875
ABADIA DEL CRIMEN (128)	875
ARKANOID 2	875
A.T.F. (SIMULADOR DE VUELO)	1.200
ART STUDIO	3.000
ANDY CAPP	875
AMOTOS PUF	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BATTLE SHIPS	875
BISMARK	1.900
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BEYOND THE ICE PALACE	875
BLACK BEARD	875
BIONIC COMMANDO	875
CALL ME PSYCO	875
CONFLICTS 1 (3 WAR GAMES)	2.200
CONFLICTS 2 (2 WAR GAMES)	1.800
CHARLES CHAPLIN	875
CROSSWIZE	875
COLOSSUS CHESS 4	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
DESOLATOR	875
DARK SPECTRE	1.800
DON QUIJOTE	875
DALEY THOMSON 88	875
DARK SIDE	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
FRONTIERS	1.200
F. MARTIN BASKET	875
FURY	875
FLYING SHARK	1.500
GUNSHIP	2.200
GAME SET I MATCH	1.800
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GUTZ	875
GOTHIK	875
GUADALCANAL	880
GOODY	995
HABILIT	875
HUMPHREY	875
HOPPING MAD	875
HUNDRA	875
HERCULES	875
IKARI WARRIORS	875
INSIDE OUTING	875
IMPOSSIBLE MISSION II	875
LA CORONA	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
MAG MIX GAME	875
MARBLE MADNESS	875
MAGNETRON	875
MATCH DAY 2	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NIGHT RIDER	1.200
NIGEL MANSELL	875
OVERLANDER	875
OVERLORD (WAR GAME)	2.400
OUT RUN	1.200
PAK ERBE 88 (5 JUEGOS)	2.495
POST MORTUM	875
PUNK STAR	875
PLATOON	875
PHM PEGASUS	875
PROHIBITION	1.200
PINK PHANTER	875
PREDATOR	880
PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	2.400
RASTAN	875
RENEGADE 2	875
ROADWARS	875
RENAUD	1.200
STREET FIGHTER	875
SAMURAI WARRIORS	875
SKATE CRAZY	875
SORCERER LORD (WAR GAME)	2.600
SENTINEL	875
SUPER HANG ON	880
TRIPLE COMMANDO	875
TETRIS	875
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TRANTOR	875
THE EMPIRE STRIKE BACK	1.200
THE RACE AGAINST TIME	875
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
TERRAMEX	1.200
TURBO GIRL	875
VINDICATOR	875
WHERE TIME STOOD S. (128)	875
WONDER BOY	880
6 PAK VOL 2	1.750
6 PAK VOL 3	1.200
3D GAME MAKER	1.500

PERIFERICOS SPECTRUM

MULTIFACE TWO	10.700
MULTIJOYSTICK	3.800
KEMPSTON (MHT)	2.200
KEMPSTON (KDANNER)	1.800
INTERFACE JOYSTICK + 3	1.800
PHOENIX III - E	6.500
CABLE CASETTE + 3	1.200

SPECTRUM+3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	12.700
ACE 2	2.600
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BEYOND THE ICE PALACE	2.250
COLOSSUS CHESS 4	2.800
E. BUTRAGUEÑO	1.900
F. MARTIN BASKET	1.750
GUNSHIP	3.200
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
GAME SET I MATCH	3.800
GOODY/LAST MISSION	2.250
HUNDRA/TURBO GIRL	2.250
MEGANOVA/CAP. SEVILLA	2.250
OVERLANDER	2.250
PLATOON/ARKANOID 2	2.500
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
PROHIBITION	2.750
RENEGADE 2/RENEGADE	2.500
SIDE ARMS/BEDLAM	2.500
SILENT SHADOW/MAG MIX G	2.500
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRIVIAL PURSUIT	4.300
TRANSFER + 3	2.500
TURBO GIRL	1.750
VENOM (MASK 3/NORTH STAR)	2.500
3D GAME MAKER	2.250
JOYSTICK KONIX +2.+3	3.400
JOYSTICK ZERO-ZERO+2	1.800
GUN STICK + JUEGO	**7.000**

COMMODORE 64-128

ARCTIFOX	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
COLOSSUS CHESS 4	875
CALIFORNIA GAMES	875
DALEY THOMPSON 88	875
FLIGHT SIMULATOR II	10.000D
FLYING SHARK	1.500
GUADALCANAL	880
HOPPING MAD	875
INSIDE OUTING	875
IKARI WARRIORS	875
MATCH DAY 2	875
MARAUDER	875
MIKEY MOUSE	875
OUT RUN	1.200
PAK ERBE 88 (5 JUEGOS)	2.495
PLATOON	875
PREDATOR	875
RENEGADE 2	875
SALAMANDER	875
STREET BASKET	875
SATAR WARS	875
SKATE CRAZY	875
TERRAMEX	1.200
THE LAST NINJA	1.200
VINDICATOR	875
STAR WARS	1.200
SKATE CRAZY	875
TERRAMEX	1.200
THE LAST NINJA	1.200
VINDICATOR	875
WINTER OLYMPIAD	875
WORLD GAMES	875

AMIGA

AMIGA KARATE	4.400
AAARG	2.500
ARENA	5.500
BATTLE SHIPS	3.900
BRATACASS	5.500
BARBARIAN (PSYNOPSIS)	5.500
CHESSMASTER 2000	2.500
DEEP SPACE	5.500
DEMOLITION	2.300
ENFORCERER	2.850
FERRARI F-1	2.500
FEUD	2.300
INTERCEPTOR F-18	2.500
JINKS	3.900
MARBLE MADNESS	2.500
NINJA MISSION	2.300
PHALANX	2.300
ROADWARS	2.500
STRIP POKER 2	3.200
SILENT SERVICE	5.400
SPACE RANGE	2.300
STAR GLIDER	4.700
SINBAD	2.850
TEST DRIVE	2.500
THAI BOXING	2.300
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4.000
TETRIS	1.990
WINTER OLYMPIAD	4.400
XENON	2.500
XR-35	2.300

MSX

ABADIA DEL CRIMEN	875
ASTRONOMIA	1.800
AMOTOS PUF	875
ARKOS	875
BLACK BEARD	875
BEACH HEAD	875
CALIFORNIA GAMES	875
COLOSSUS CHESS 4	1.500
CITY CONNECTION	875
DON QUIJITE	875
D. DAY	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EXERION	875
GAME OVER	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INDIANA JONES	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MATCH DAY 2	875
ORMUZ	875
PAK ERBE 88 (5 JUEGOS)	2.495
SILENT SHADOW	875
TRIPLE COMMANDO	875
TERRAMEX	1.200
TRANTOR	875
THE HUNT RED OCTOBER	1.200
TURBO GIRL	875
TAI PAN	875
TIME CURB	875
WORLD GAMES	875
747 FLIGHT SIMULATOR	875
TRITORN	4.700K
SALAMANDER	4.700K
F-1 SPIRITS	4.700K
NEMESIS 2	4.700K
F-1 SPIRITS	4.700K
MAZE OF GALIOUS	4.700K
PENGUIN ADVENTURE	4.700K
GUARDICS	4.700K
MIRAI	4.700K
SUPER TRITORN (MSX 2)	4.700K
METAL GEAR (MSX 2)	4.700K
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	4.700K
USAS (MSX 2)	4.700K
GARIVO KING (MSX 2)	4.700K

ATARI ST MATERIAL

520 STFM	76.000
1040 STFM	124.00 0
MON. FOSFORO BLANCO	29.000
MON. COLOR SC1224	58.000
520 ST + MON. F. B.	100.000
520 ST + MON. COLOR	128.000
1040 ST + MON. F. B.	146.000
1040 ST + MON. COLOR	174.000
IMPRESORA SMM 804	36.000
IMPRESORA LASER SLM 804	250.000
DISCO DURO 20 MB	98.000
520 STFM +MONITOR F. BLANCO +IMPRESORA SMM 804	132.000
520 STFM +MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	159.000
1040 STFM + MONITOR F. BLANCO +IMPRESORA SMM 804	177.000
1040 STFM + MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	204.000
CABLE MONITOR/TV	3.900
10 DISCOS 3.5'' SC/DD	**2.400**
10 DISCOS 3.5'' DD/DD	**2.900**

SOFTWARE ATARI ST

SUPERBASE PERSONAL	25.000
MICROSOFT WRITE	15.000
NEOCHROME	11.500
PECAN UCSD PASCAL PLUS	25.000
PROCESADOR DE TEXTOS	7.500
BASE DE DATOS	11.500
LOGITIX	22.300
MUSIC STUDIO	7.000
CAD 3D 2.0 (1040)	9.400
DEGAS	5.000
PLUSPAINT ST	8.300
ADVANCED ART STUDIO	5.500
PERSONAL DRAW ARTS 1	5.000
PERSONAL DRAW ARTS 2	5.000

JUEGOS ATARI ST

ARENA	5.500
BARBARIAN (PALACE)	3.900
BARBARIAN (PSYNOSIS)	5.500
BRATACCAS	5.500
BUBBLE BOBBLE	2.500
BERMUDA PROJECT	2.850
BEYOND THE ICE PALACE	1.990
CHECKMATE	3.600
CHESSMASTER 2.000	2.500
CHOPPER X	1.900
DEEP SPACE	5.500
ENDURO RACER	4.500
FREE CLIMBING	4.000
GAUNTLET 2	3.900
HMS COBRA (WAR GAME)	4.000
INDIANA JONES	3.900
MARBLE MADNESS	2.500
OUT RUN	3.900
OVERLANDER	1.990
PLATOON	3.900
SIMBAD	3.900
SUB BATTLE SIMULATION	3.900
SDI	2.850
SENTINEL	2.500
TRANTOR	3.900
TEST DRIVE	2.500
TERRORPODS	5.500
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4.000
TETRIS	1.990

ATARI 800 XL/XE

ATARI 65XE (64 K)	**18.900**
LECTOR CASETE XC12	**5.000**
JUEGOS	
AMERICAN ROAD RACER	550
BMX SIMULATOR	550
CASTLE TOP	550
DECATHLON	550
FEUD	550
FOOTBALL MANAGER	750
MATTA BLATTA	550
MASTERCHESS	550
MONKY MAGIC	550
PRO GOLF	550
PANTHER	550
REVENGE II	550
STORM	550
SPACE SHUTTLE	550
SNOOKER BILLAR	550
SPOOKY CSTLE	550
WINTER WALLY	550

CONSOLAS

CONSOLA **ATARI XE:** + JOYSTICK + JUEGO + PISTOLA	25.000
JUEGOS:	
BALLBLAZER	1.700
CAVERNS OF MARS	1.700
LODE RUNNER	1.700
GATO	2.600
MOON PATROL	1.700
RESCUE ON FRACTALUS	1.700
STAR RAIDERS II	2.600
TENNIS	1.700
CONSOLA **ATARI VCS-2.600:** + 2 JOYSTICKS + JUEGOS	8.000
JUEGOS:	
BATTLE ZONE	1.600
DIG DUG	2.500
FOOTBALL	1.600
GALAXIAN	1.600
JUNGLE HUNT	1.600
JOUST	1.600
MARIO BROTHERS	1.600
MS. PACMAN	1.600
MILLIPEDE	2.500
Q BERT	2.500
POLE POSITION	2.500
TENNIS	1.600
CONSOLA **NINTENDO:** + 2 JOYSTICKS + SUPER MARIO BROSS	25.000
PISTOLA + JUEGO	11.000
JUEGOS:	
EXCITEBIKE	4.200
GOLF	4.200
ICE CLIMBER	4.200
LEGEND OF ZELDA	7.500
KUNG-FU	4.200
METROID	6.500
PRO AM	4.750
PINBALL	4.200
PUNCH OUT	6.500
RAD RACER	4.750
SOCCER	4.200
TENNIS	4.200
WRECKING CREW	4.200
CONSOLA **SEGA** + 2 JOYSTICKS + JUEGO HANG ON	21.000
PISTOLA + JUEGO	13.000
GAFAS 3D + ADAPTADOR	14.000
JUEGOS:	
ALIEN SYNDROME	5.600
AFTER BURNER	6.000
ENDURO RACER	5.000
GREAT GOLF	5.000
GREAT FOOTBALL	5.000
KUNG FU KID	5.000
OUT RUN	5.600
QUARTET	5.000
ROCKY	5.600
THE NINJA	5.000
WONDER BOY	5.000
WORLD GRAND PRIX	5.000
WORLD SOCCER	5.000

*** TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA EXCEPTO EL MATERIAL ATARI.**
*** TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELEFONO (91) 248 54 81.**

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** JUAN ÁLVAREZ MENDIZÁBAL, 54 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... C.P. .... TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

....

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRAREEMBOLSO

JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 ST^FM, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.
El 520 ST^FM es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 ST^FM, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluído un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 ST^FM es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.





	ATARI 520 ST^FM	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.500.– ptas.	160.072.– ptas.	246.288.– ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Sí	Sí	No
Salida exclusiva para disco duro	Sí	No	No
Modos monocromo y color	Sí	No	Sí
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 350
Puerto MIDI incorporado	Sí	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
Tamarit, 115, 08015 Barcelona • Telf. (93) 425 20 07 – José María Mortes Lerma, 29 - Bajo • 46014 Valencia • Telf. (96) 357 92 69



BIONIC COMMANDO SPECTRUM

```
  10 REM ***********************
  20 REM **                   **
  30 REM **    J.E BARBERO    **
  40 REM **                   **
  45 REM **   SPECTRUM  48K   **
  47 REM **                   **
  50 REM ***********************
  55 REM
  60 REM *   BIONIC  COMMAND   *
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 28663: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 34274,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 50896
```

VIRUS SPECTRUM

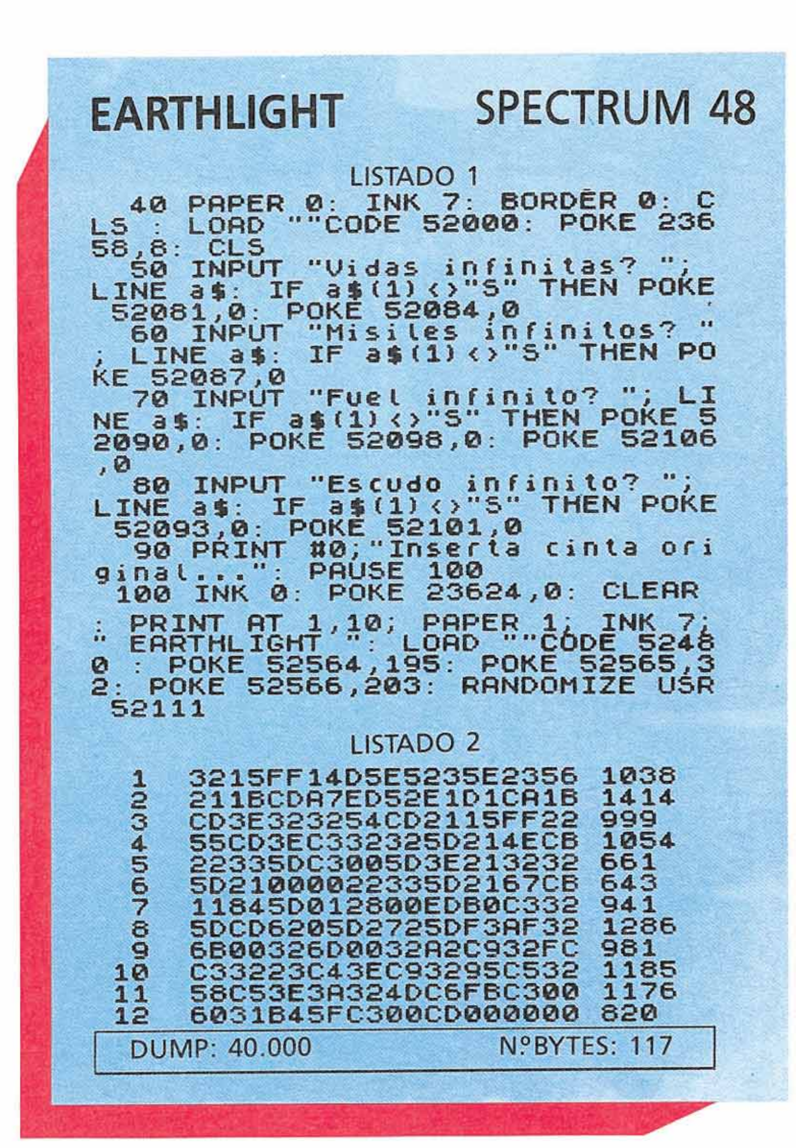
LISTADO 1

```
  10 REM ************************
  20 REM *                      *
  30 REM * CARGADOR  VIRUS      *
  40 REM *                      *
  50 REM * PARA SPECTRUM 48K    *
  60 REM *                      *
  70 REM * POR J.J.G.O.         *
  80 REM *                      *
  90 REM ************************
 100 REM
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64512,44
4
 120 POKE 23658,8: RESTORE 1000
 130 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
O TO 500
 140 READ A$: LET A$=A$+" ?": IN
PUT "": PRINT #1;AT 1,0; PAPER 1
; INK 7; BRIGHT 1;TAB (32-LEN A$
)/2;A$,
 150 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 150
 160 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 16
0
 170 BEEP .1,20: IF K$="N" THEN
POKE POKE,0
 180 GO TO 130
 500 INPUT "": PRINT #1;AT 1,0;
INK 7; PAPER 2; FLASH 1;"   CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL.   ";
 510 LOAD "Virus1"CODE 52480: PA
PER 1: INK 7: PRINT USR 64512
 970
1000 DATA 64645,"VIDAS ILIMITADA
S"
1010 DATA 64649,"BOMBAS ILIMITAD
AS"
1040 DATA 0
9998
9999 SAVE "VIRUS.POKE" LINE 110
```

LISTADO 2

```
 1  3100003E02CD0116DD21  595
 2  00C9111101CDB8FCDD21  1131
 3  00CF162DD5CDC4FCCDAB  1516
 4  FCD1DD241520F3DD2100  1268
 5  00CDE1FCCDE1FC2100CD  1602
 6  1100C91AAE24AE25122C  727
 7  1C20F61100C92100CF1A  790
 8  AE77231C20F93EFCBC20  1171
 9  F42100CF110040010018  593
10  EDB011005D010010EDB0  953
11  DD21006D167A1808CD95  893
12  FC15280FDD24D5CDC4FC  1451
13  110901CDE1FCD118EB3E  1239
14  A7328EAFAF32CB933E04  1175
15  32675B31C15DC3B899D5  1324
16  DDE5D12101FE0100013A  1007
17  03FFAE77EDA0EA9FFCD1  1802
18  C926006A018DFD091601  772
19  7EC6095FCDE1FCDDE5D1  1769
20  010001EDB0C93E16D7AF  1090
21  D7AFD77AF50F0F0F0FCD  1237
22  D5FCF1E60FF630FE3A38  1613
23  02C607D7C9DDE5DD2100  1327
24  FEDDE5CDF1FCE123DDE1  2108
25  C93EFF37140815F3DBFE  1338
26  1FE620F6024FBFCD6EFD  1379
27  30FB26640600CD6AFD00  1007
28  069CCD6AFD30EC3EC6B8  1454
29  30E72520F106C9CD6EFD  1364
30  30DD78FED430F4CD6EFD  1715
31  30D379EE034F260006B0  920
32  181A08200730FEDD7500  737
33  180ACB11AD00791F4F13  677
34  1802DD231B0806B22E01  548
35  CD6AFDD03ECBB8CB1506  1451
36  B0D254FD7CAD677AB320  1456
37  CFC9CD6EFDD03E163D20  1361
38  FDA704C83E7FDBFE1F00  1317
39  A9E62028F379EE244FE6  1418
40  07F608D3FE37C9080706  1003
41  03020201010404020701  27
42  03040102070806080705  51
43  04070505040607040407  53
44  03060708030805030608  57
45  05060700000000000000  18
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 444



EARTHLIGHT — SPECTRUM 48

LISTADO 1

```
  40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 52000: POKE 236
58,8: CLS
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 52081,0: POKE 52084,0
  60 INPUT "Misiles infinitos? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 52087,0
  70 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 5
2090,0: POKE 52098,0: POKE 52106
,0
  80 INPUT "Escudo infinito? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 52093,0: POKE 52101,0
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100
 100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
: PRINT AT 1,10; PAPER 1; INK 7;
" EARTHLIGHT ": LOAD ""CODE 5248
0 : POKE 52564,195: POKE 52565,3
2: POKE 52566,203: RANDOMIZE USR
 52111
```

LISTADO 2

1	3215FF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1CA1B	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325D214ECB	1054
5	22335DC3005D3E213232	661
6	5D21000022335D2167CB	643
7	11845D012800EDB0C332	941
8	5DCD6205D2725DF3AF32	1286
9	6B00326D0032A2C932FC	981
10	C33223C43EC93295C532	1185
11	58C53E3A324DC6FBC300	1176
12	6031B45FC300CD000000	820

DUMP: 40.000 — Nº BYTES: 117



1943 — COMMODORE

```
1 REM       1943
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO39:READA:POKE544+N,A:S=S+A:NEXT
4 IFS<>3677THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 PRINT"PREPARA EL 1943 Y PULSA UNA TECLA"
6 GETA$:IFA$=""THENGOTO6
7 SYS544
20 DATA32,86,245,169,8,141,208,8,169,58,141,209,8,76,16,8
21 DATA169,61,141,65,31,169,2,141,66,31,76,0.31
22 DATA169,189,141.48,136,76,0,128,74,68,83
```

Móntatelo como quieras.



Impresora BX-1000 de 135 c.p.s., de altas prestaciones con juego completo de caracteres.



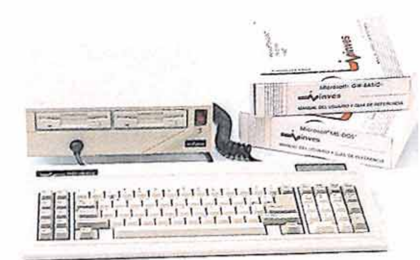
Monitor monocromo con pantalla plana antirreflexiva de alta resolución de 12" y frecuencia dual.



Joy-stick: dispositivo adicional para juegos.



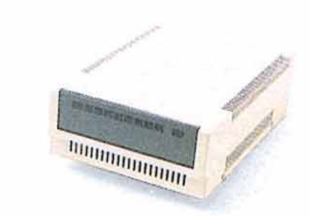
Monitor color RGB de 16 colores, cristal oscuro y pantalla de 14", totalmente compatible.



CPU con 2 unidades de diskette 3 ½" (2 x 720 K).
Con teclado y sistema operativo MS-DOS 3.2. y GW BASIC 3.2.



Impresora BX-160 W. de 132 columnas en 15" con 160 c.p.s. de velocidad de impresión.



Disco duro: periférico opcional externo con 20 Mb.



CPU con una unidad de diskette 3 ½" (720 K).
Con teclado y sistema operativo MS-DOS 3.2. y GW BASIC 3.2.



Ratón: periférico para aplicaciones basadas en iconos y ventanas.



Open Access Entry. Paquete integrado compuesto de: Gestor de base de datos, Hoja de cálculo, Proceso de textos, Gráficos, Comunicaciones y Agenda electrónica.

Nuevo Inves PC-X10

Es de los tuyos

El nuevo ordenador personal compatible INVES PC-X10 está especialmente diseñado para enfrentarte por primera vez con la informática.

Tú mismo puedes preparar la configuración adecuada según tus necesidades: CPU con una o dos unidades de diskette, disco duro, monitor monocromo o color, ratón, joy-stick, diferentes impresoras, etc...

O elegir entre estas 2 configuraciones: Editor de Textos y Sistema Integrado, a unos precios que están a tu alcance.

Sí. El nuevo INVES PC-X10 es un ordenador de reducidas dimensiones, pero tan potente y profesional, que se puede utilizar como estación de trabajo dentro de sistemas multipuestos o redes locales.

Un ordenador joven que es de los tuyos.





EDITOR DE TEXTOS 169.900 pts.*

Solución completa para las necesidades básicas de edición.
Se compone de:

- Ordenador INVES PC-X10 con una unidad de disco de 3 ½" (720 KB).
- Monitor monocromo 14" pantalla plana.
- Sistema operativo MS-DOS 3.2. y GW BASIC 3.2.
- Impresora BX-1000 de 135 c.p.s.
- INFORTEXT. Paquete de tratamiento de textos. Sencillo y funcional con todas las opciones clásicas de centrado de textos, definición de márgenes, recomposición, menús de ayuda, movimiento de bloques de textos, distintos tipos de letra...

Incluye la posibilidad de emitir etiquetas para implementar un sistema de correo automático.
Totalmente editado en castellano.

OPCIONES:

- Segunda unidad de disco 3 ½" (720 KB): + 25.000 pts.*
- Unidad externa de disco duro (20 Mb): + 86.000 pts.*
- Cambio por monitor en color de 14" compatible CGA: + 34.750 pts.*
- Cambio por impresora de 132 columnas BX-160 W: + 36.500 pts.*

SISTEMA INTEGRADO 189.900 pts.*

Es un completo sistema que aporta soluciones a los problemas de trabajo diarios. Incluye:

- Ordenador INVES PC-X10 con una unidad de disco de 3 ½" (720 KB).
- Monitor monocromo de 14" pantalla plana.
- Sistema Operativo MS-DOS 3.2. y GW BASIC 3.2.
- Impresora BX-1000 de 135 c.p.s.
- Ratón tipo BUS.
- OPEN ACCESS ENTRY. Paquete integrado compuesto de seis módulos: Gestor de base de datos, Hoja de cálculo, Proceso de textos, Gráficos, Comunicaciones y Agenda electrónica.

OPCIONES:

- Segunda unidad de disco 3 ½" (720 KB): + 25.000 pts.*
- Unidad externa de disco duro (20 Mb): + 86.000 pts.*
- Cambio por monitor en color de 14" compatible CGA: + 34.750 pts.*
- Cambio por impresora de 132 columnas BX-160 W: + 36.500 pts.*



* No incluye IVA.

C/. Tomás Bretón 60 - 62
Tel. 91/467 82 10
28045 MADRID

C/. Camp, 80
Tel. 93/211 26 58 - 211 27 54
08022 BARCELONA

C/. Rascañas, 13 Bajo
Tel. 96/347 91 93
46015 VALENCIA

C/. José María Olabarri, 2 - 10 B
Tel. 94/424 70 47
48001 BILBAO

Edificio INDUYCO
Ctra. Su Eminencia, s/n
Tel. 954/64 37 00 Ext. 411
41006 SEVILLA

C/. Marqués de Valladares, 34 - 3.º Ofc. 1
Tel. 986/22 10 05
36201 VIGO

C/. Jiménez Soler, 3 - 2.º izd.
Tel. 976/22 86 18
50009 ZARAGOZA

C/. Zapatero, 2 - 5.º A
Tel. 952/22 11 84
29005 MALAGA

S.O.S.WARE

La abadía del crimen
Amstrad

1. ¿Para qué sirve el manuscrito, el libro, la llave y el guante?
2. ¿Cómo se entra en las puertas que siempre se encuentran cerradas?
3. ¿Podrían decirme si hay pasadizos secretos? Si los hay ¿dónde se encuentra, hay algún mapa?
4. ¿Podrían decirme algún truco para hacer el 100%?
5. ¿Existe al igual que en el libro El Nombre de la Rosa un espejo? Si lo hay ¿dónde está sitaudo y cómo se va?

Enrique López Besnard (Madrid)



1. En el manuscrito se encuentra la clave para acceder a la habitación secreta, aunque para poder leerlo necesitamos las lentillas; el libro es el objeto central de la historia, y poseerlo antes de tiempo puede ser mortal, no tiene ninguna utilidad especial pero conocer su secreto es el objetivo del juego. Existen tres llaves en el juego, cada una de ellas abre una puerta: la de la biblioteca abre el pasadizo, la que aparece en el altar abre la habitación del abad, y la que abandona el bibliotecario abre la habitación del monje Berengario. Los guantes protegen a Guillermo del veneno que impregna las páginas del libro.

2. Algunas puertas sólo se pueden atravesar en un momento dado, otras puertas, de las que ya hemos hablado antes, necesitan una llave para ser abiertas.

3. Efectivamente existe un pasadizo secreto al que se accede por una puerta que hay detrás de la pantalla del altar. El mapa apareció en el número 33.

4. No conocemos ninguna otra forma de conseguir el 100% que no sea completando la aventura.

5. Ciertamente existe un espejo tras el cual se esconde la habitación secreta, la sala del espejo se encuentra en lo más recóndito del laberinto de la bibliteca.

Ratón
Spectrum

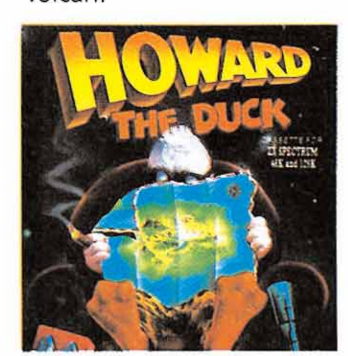
Me gustaría saber si existe algún ratón que se pueda conectar al Spectrum 48K y si es así, ¿hay algún programa para dibujar con el ratón.

Albert Codina (Barcelona)

Efectivamente, existe desde hace tiempo un ratón disponible para el Spectrum 48K, se trata del AMX MOUSE, que en el paquete incluye un interface centronics y tres programas: el AMX ART para el diseño gráfico, que es compatible con las impresoras ZX Printer y Epson; el AMX colour palette, que permite la utilización de colores y la combinación de ellos, y el AMX CONTROL, con el que puedes controlar 28 comandos del Basic Sinclair y contiene a su vez tres programas distintos.

Howard the Duck
Commodore

1. En el juego Howard the duck. ¿Qué se tiene que hacer cuando se llega al volcán?



2. ¿Porqué cuando quiero poner Pokes en el Commodore 128 ya que lleva el Reset incorporado a poner el SYS ya no me entra el juego y también al apretar Return me pone Syntax error?

Joan Capdevila Vallvé (Tarragona)

1. Cuando llegas al volcán apareces montado en un ala delta y tienes que hacer el recorrido inverso.

2. Para empezar al hacer el Reset tienes que mantener la tecla Commodore pulsada para que aparezca en mode C-64. Tienes que tener en cuenta además que no todos los programas vuelven a arrancar tras hacer un Reset, y que todos los Pokes que vayan precedidos de $ (Vg. POKE $3a1f, $a2) tendrás que convertirlos primero a decimal, ya que el BASIC del Commodore-64 no admite el uso de números hexadacimales.



Arcade Machine

Acción sin límite

Los buenos arcades nunca mueren. Este es el lema que parecen seguir a rajatabla la mayoría de las compañías que se dedican a ese fascinante mundo que es la fabricación de máquinas de Video-juegos. Dos de ellas, Konami y Jaleco, nos lo demuestran con sus últimas producciones: "Super Contra" y "P-47".

Otra conclusión que se puede sacar rápidamente al examinar estas dos últimas producciones, es que al igual que ocurre dentro del mundo del software, los fabricantes de máquinas de videojuegos buscan cada vez menos la originalidad de sus productos, centrándose en la producción de segundas partes de títulos exitosos o realizando clones más o menos descarados de otras máquinas.

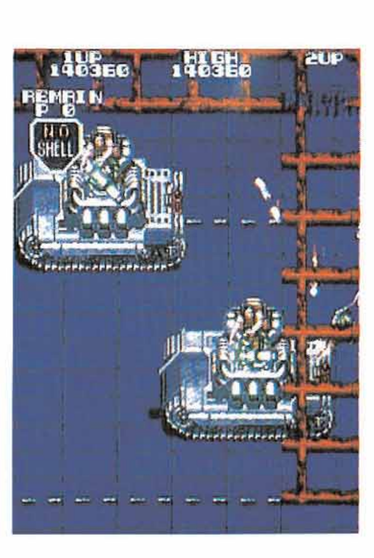
Decimos esto porque «Super Contra» no es ni más ni menos que la segunda parte del superconocido «Gryzor», mientras que «P-47» sigue durante todo su desarrollo el mismo estilo de juegos como «Flying shark» o «1942» habiéndose limitado sus creadores a cambiar la perspectiva de juego.

Por ello, aunque sea digna de reconocer la calidad alcanzada por ambas máquinas, no podemos menos que lamentar el que tanta calidad y espectacularidad no se haya destinado a un juego que además hubiera incluido un factor, que nos parece fundamental dentro del mundo de la programación: la originalidad.

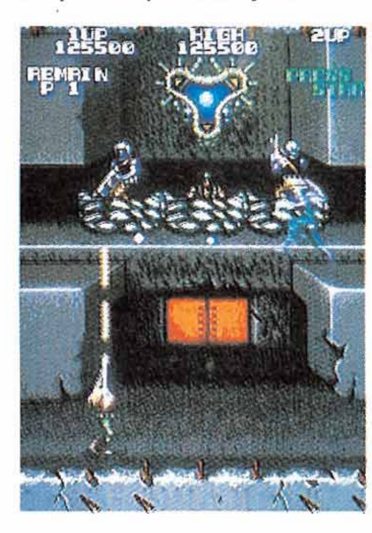
SUPER CONTRA

El retorno de un coloso llamado Gryzor

El nombre de «Super Contra» va unido a dos grandes nombres del mundo de los video-juegos: Konami y «Gryzor». Como todos sabreis, la compañía japonesa Konami es una de las más veteranas y prestigiosas de cuantas existen; en su ya amplio catálogo figuran títulos tan conocidos como «Combat school», «Nemesis», «Hyper Sports» o «Green Beret», así como la primera parte del título que en esta ocasión nos ocupa, el sensacional y espectacular «Gryzor», que seguramente todos recordareis.



«Super Contra» es igual de espectacular y adictivo que su sensacional primera parte: «Gryzor».

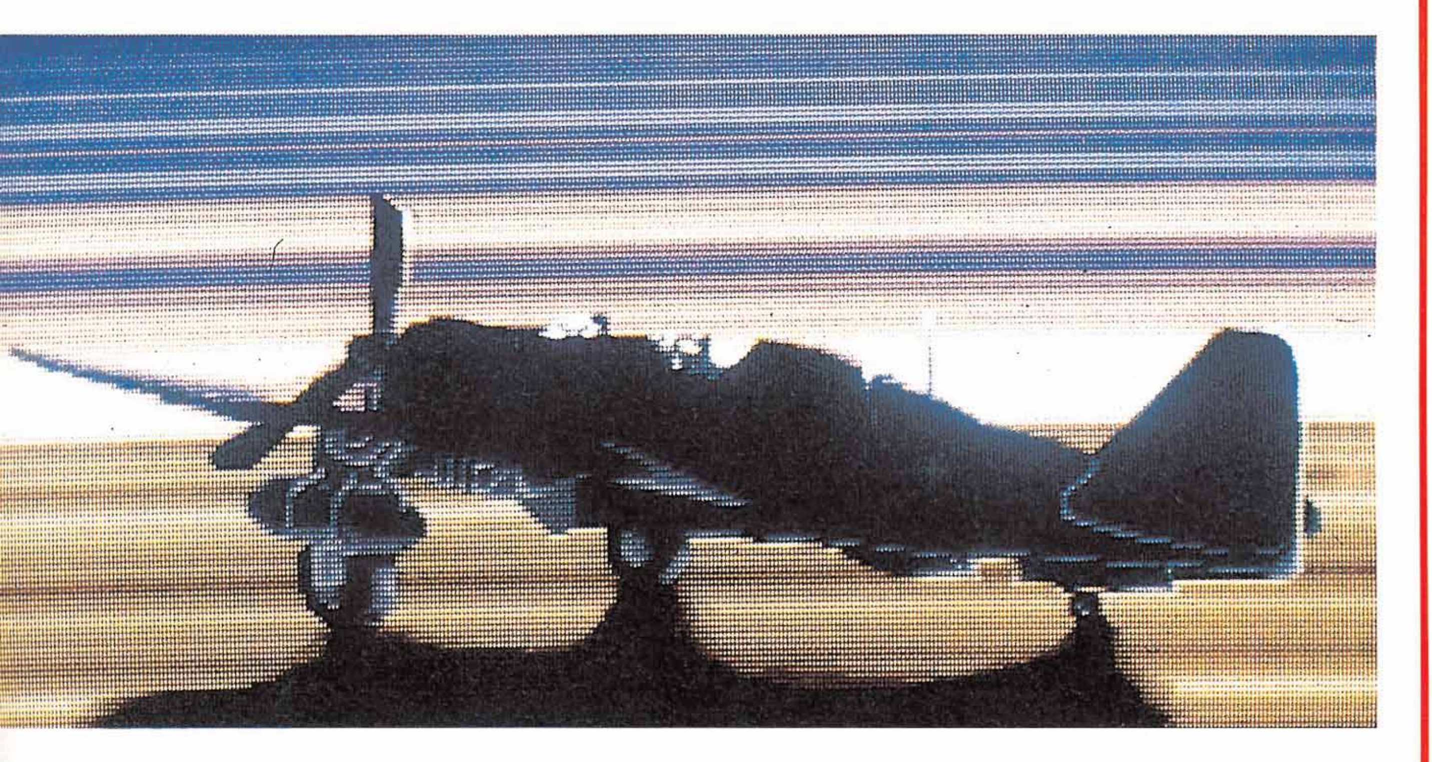


Nuestra misión consiste en infiltrarnos en un complejo alienígena, compuesto por diferentes sectores, para destruirlo.

Es por ello prácticamente inevitable que al hablar de «Super Contra» no entremos en comparaciones con su predecesor. Para empezar os diremos que en cuanto se refiere al desarrollo y a la misión que debemos cumplir, prácticamente no existe diferencia alguna entre los dos juegos. En ambos nuestra misión consiste en infiltrarnos en un complejo alienígena para destruirlo y en ambos también este complejo está formado por diferentes sectores cada uno de ellos con sus propias características e incluso con diferentes perspectivas y enemigos.

En lo que se refiere a los aspectos gráficos, estos mantienen el altísimo nivel de calidad que «Gryzor» tenía, aunque lógicamente se han cambiado totalmente los escenarios y los enemigos. No ha ocurrido así con nuestro protagonista que es exactamente idéntico en ambos juegos.

En cuanto a los efectos sonoros y a los movimientos, hay que decir que cuando menos mantienen el mismo nivel que su predecesor, e incluso en algunos momentos lo supera, por lo que en definitiva aunque «Super Contra» denota en gran parte





una cierta falta de imaginación, está lo suficientemente bien realizado —no en vano estamos hablando de un juego de Konami— que incluso eso se le puede perdonar.

P-47

Ases de la aviación

La Segunda Guerra Mundial —además de ser uno de los acontecimientos más trágicos que ha vivido la humanidad— ha pasado a convertirse en fuente de inspiración prácticamente inagotable para la creación de máquinas de videojuegos. Muchos de ellos han escogido como centro de atención uno de los frentes de combate que más poderosamente llamaron la atención sobre la mencionada contienda: la batalla aérea. Así juegos como «1942» o «Flying Shark» intentaron recrear toda la intensidad y fulgor de estos combates.



«P-47» imita la concepción de máquinas tan conocidas como pueden ser «1942» o «Flying Shark».



A bordo de nuestro avión visitaremos diversos escenarios: las Árdenas, el Norte de África...

«P-47», la última creación de Jaleco, viene a engrosar esta larga lista, pues como vais a comprobar no es sino una recreación del estilo de los dos juegos antes mencionados, presentando como toda novedad el cambio en la perspectiva del juego: si en «Flying Shark» y en «1942» la perspectiva era aérea —vista desde arriba— en «P-47» la vista de nuestro avión es lateral, sustituyéndose también el «scroll» vertical de arriba a abajo por uno horizontal de derecha a izquierda.

El combate se desarrolla en distintos frentes que se corresponden con las distintas fases del juego: sobrevolaremos desde el norte de Africa a las Ardenas pasando por el norte de Francia. Nuestro objetivo, como pilotos de las fuerzas aliadas, será combatir no sólo contra la aviación nazi, sino también contra la infantería y armada alemana que nos atacará desde tierra y mar respectivamente.

Como la mayoría de estos juegos podremos recoger diversos «items» durante el desarrollo de la partida, que nos proporcionarán desde nuevos y más potentes armamentos hasta vidas extras.

En lo que se refiere a sus aspectos técnicos hay que resaltar el gran nivel de calidad que presentan tanto sus gráficos, como sus movimientos y sus efectos sonoros, pero en definitiva «P-47» se queda igual que ya dijimos de «Super Contra» en un excelente video-juego... totalmente falto de originalidad.

Es más que probable que «P-47» y «Super Contra» satisfagan con creces las necesidades de acción sin límite de todos los aficionados al mundo de los videojuegos —especialmente las de los muchos fanáticos con que los arcades cuentan en nuestro país— pero no deja de ser lamentable que compañías tan punteras como Konami y Jaleco no empleen todos sus medios y recursos en la producción de aquello por lo que ganarán fama y prestigio: juegos con calidad... y ORIGINALIDAD ■

S.O.S.WARE

Cargadores
Amstrad

1. ¿Podríais darme algún cargador para vidas infinitas y misiles para el Ball breaker, Exolon, Zynaps, Stainless steel Y Side arms?

2. En la revista n.º 2 de la segunda época al hablar sobre como conseguir vidas infinitas en Mad mix game, ustedes hablan de la tecla CRL, pero mi ordenador no la tiene. Por si acaso era un error de escritura pulsé la tecla CLR, pero no funciona. ¿Podrían decirme a qué es debido esto y qué tecla es la que hay que utilizar?

Santiago Álvarez Hernández (Toledo)

Carecemos del espacio necesario para poder publicar todos esos cargadores en esta sección, pero algunos ya han sido publicados en otros números, que a continuación detallamos:
EXOLON n.º 28.
ZYNAPS n.º 37.

2. Las letras CRL no son otra cosa que la abreviatura de CONTROL, para obtener vidas infinitas en este juego únicamente tienes que pulsar CONTROL en combinación con ESC, cuando aparezca el nombre del programador.

1942
Spectrum

Queridos amigos, me gustaría que me diérais algunos POKES de los siguientes juegos:
1—1942
2—Breakthru
3—Enduro Racer

Javier García (Madrid)



1. Para el juego 1942 puedes usar POKE 52471,0; 52472,0; 52473,0, que te dará vidas infinitas.

2. Para Breakthru usa POKE 47372,0 que te dará igualmente vidas infinitas.

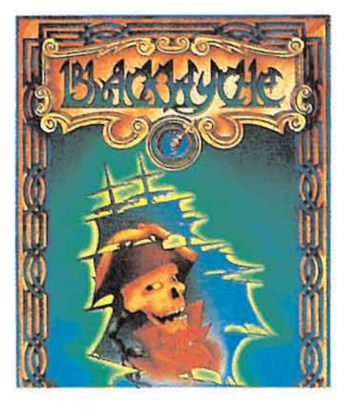
3. Finalmente, para el juego Enduro Racer usa POKE 42143,0, 42144,0, con los que obtendrás tiempo infinito.

Blackwiche
Commodore

1. ¿Cuál es el objetivo del juego Blackwiche de Ultimate?

2. ¿En qué número de MICROMANIA está el cargador y el mapa del Blackwiche?

Juan María Álvaro Vilumbrales (Valencia)



1. El objetivo es ir recorriendo un barco recogiendo objetos para reconstruir un mapa.

2. El Blackwiche apareció con su mapa y cargador en el número 12.

Nightshade
MSX

1. ¿Dónde se encuentran la Biblia, El Mazo, el Crucifijo y el Reloj en el juego Nightshade?

2. ¿Se ha publicado el mapa del Jet Set Willy II en versión MSX?, si la respuesta es afirmativa, ¿en qué número están?

3. El cargador aparecido en el n.º 15 del Jet Set Willy II me pone que en la línea 10 hay un error. ¿Qué sucede?

Sergio Monclús Velasco (Barcelona)

1. La Biblia, el Mazo, el Crucifijo y el Reloj están repartidos aleatoriamente por él cada vez que empiezan a jugar, de manera que no te podemos especificar el lugar exacto donde encontrarlos.

2. Y en cuanto al Jet Set Willy II todavía no hemos publicado su mapa aunque puede valerte muy bién el del Jet Set Willy que se publicó en el número 2 de la primera época del Micromanía.

3. Para terminar sentimos no poder intentar ayudarte con el cargador que nos citas, ya que sin saber que tipo de error se te produce ni tener una copia de la línea que te da el error no podemos concretar nada. No obstante repásala porque el cargador que apareció en la revista era completamente correcto.

ICRO
Manía

rmidable el importante papel desempeñado por las compañías españolas en Inglaterra P.C. Show de este año.

mentable que muchas compañías esperen la llegada de la Navidad para comercializar yoría de sus títulos dejando desatendido al usuario el resto ño.

N REAL COMO LA VIDA MISMA

30-10-98. Enviado especial: Javier Sánchez Fransesch.

oras y señores, nos encontramos el estreno mundial de una nueva a que revolucionará el mundo de los video- En su diseño se han utilizado nuevas tec- y su control está relacionado con el em- hologramas y láser.

mente la cabina simula un recinto de com- espadas. La innovación principal que pre- que el jugador se introducirá en la cabina, uirirá una turbo-espada láser con la que errotar a los enemigos que aparecerán ante rá solo frente a unos oponentes tridimen- , tremendamente realistas!

Es fabuloso el ambiente reinante esta noche; todos los grandes de la industria de los videojuegos están aquí.

Acabamos de ver a Silvestre Escalón, conocido por su inestimable participación en las películas de la serie «ramboniana», él será el invitado de honor esta noche encargándose de probar la máquina. ¡Señores, la emoción es inigualable, esto está a punto de comenzar!

Debemos reseñar que las paredes de la cabina están recubiertas con una aleación especial de cristal-plomo para resistir los golpes y permitir al mismo tiempo que a su alrededor decenas de espectadores puedan contemplar lo que ocurre en su interior. Desde nuestia posición podemos divisar perfectamente toda la pista. En estos instantes Silvestre introduce el ticket en la ranura, ¡acaba de entrar en la cabina! ¡Ya ha activado la espada! ¡Su gigantesco contrincante, ha aparecido en escena! ¡Es una mezcla terrible entre cíclope y dragón! ¡Realmente impresionante, indescriptible en todos los sentidos!... La lucha da comienzo. Silvestre ataca con fuerza; el primer golpe ha sido hábilmente contrarrestado por su oponente. Aún no hay nada decidido. Silvestre vuelve a atacar, esta vez parece que ha tenido más fortuna, ¡ha tocado a su contrincante dos veces!, ¡un golpe más y la victoria será suya! ¡Atención señores, se acaba de producir un terrible forcejeo entre los contrincantes! ¡Qué realismo! ¡Se veía venir, señores, ya se lo advertíamos, Silvestre acaba de asestar el golpe definitivo a su oponente! ¡Oh, esto es increíble, el cíclope ha desaparecido en medio de una multicolor explosión! La acción transcurre cada vez más deprisa, un segundo adversario ha hecho su aparición. El colorido es asombroso, realmente este nuevo contrincante tiene cara de pocos amigos y cuerpo de medusa. Silvestre acaba de recibir dos fatídicos golpes que han mermado sensiblemente su energía! ¡Sólo le queda un golpe, si lo recibe perderá la partida. ¡Señores, Silvestre ha reaccionado! ¡Ataca como una fiera! ¡Qué emoción, señores, las gradas son una auténtica fiesta! ¡Un momento... El bicho ha dado un brinco imponente que ha desconcertado a nuestro héroe. ¡Le ha derribado! El realismo es asombroso, Silvestre acaba de desaparecer en una fuente de colores. ¡Qué gran realismo, este efecto no había sido probado antes!

De pronto se ha hecho un silencio absoluto en la sala, alguien ha pedido unos minutos, no sé bien de dónde procede la voz. ¡Qué organización más espectacular!, pero... un minuto... la voz procede de la máquina... escuchemos sus palabras: «¿Quién quiere ser el siguiente?...».

el HUMOR de Romeu



¿Cuándo se celebrará en nuestro país una feria como el Personal Computer Show londinense, dedicada casi en exclusiva al mundo de los video-juegos?

• • •

¿Qué ocurrirá el día que los fabricantes de máquinas recreativas decidan no ceder los derechos de sus juegos a las compañías de software?

• • •

¿Cómo es posible que un medio de tanta difusión como televisión incluya en su programación dedicada al ocio espacios sobre música, cine o deporte y deje a un lado un mundo tan fascinante, tan de moda y con tanto futuro como es la Informática?

• • •

¿Por qué algunas compañías españolas, Lease Dinamic y Topo, han modificado los gráficos de sus juegos en las versiones inglesas de los mismos?

• • •

¿Dónde están los programadores españoles de Commodore; es que no los hay, o es que no los buscan?

Busca las diferencias





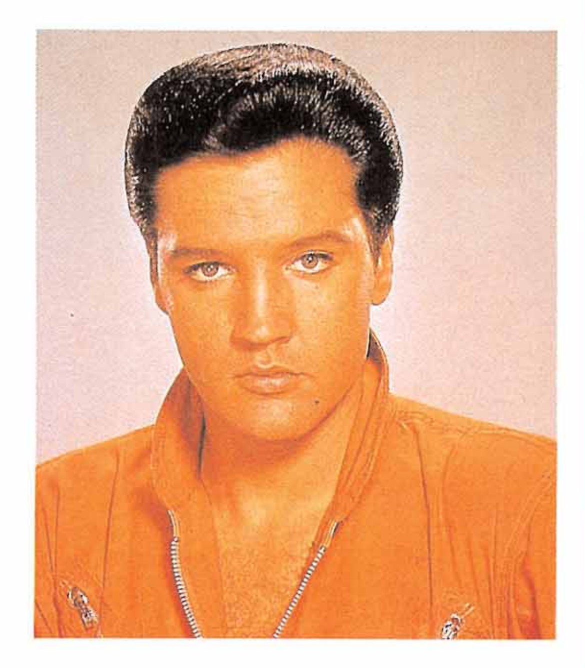
Las carátulas que podéis observar sobre estas líneas corresponden en ambos casos a juegos de Dinamic, las dos tienen como motivo principal a una explosiva señorita y las dos han sido realizadas por dibujantes españoles. ¿Casualidad? Ni mucho menos. La primera de ellas pertenece a «Phantis» mientras que la segunda a «Game Over II». ¿Cómo?, ¿que nunca habíais oído hablar de esta segunda parte del Game Over? No os preocupeis, nosotros tampoco, pero todo tiene su explicación. Aunque os parezca mentira, desde el principio hemos estado hablando del mismo juego, es decir, de «Phantis», porque «Game Over II» es el nombre con el que aquel antiguo éxito de Dinamic ha sido rebautizado en su edición inglesa. No nos preguntéis por qué, carecemos de mentalidad británica.



Por Santiago ERICE

CICLO DE ELVIS EN LA TELE

RECOMENDADO PARA MAYORES

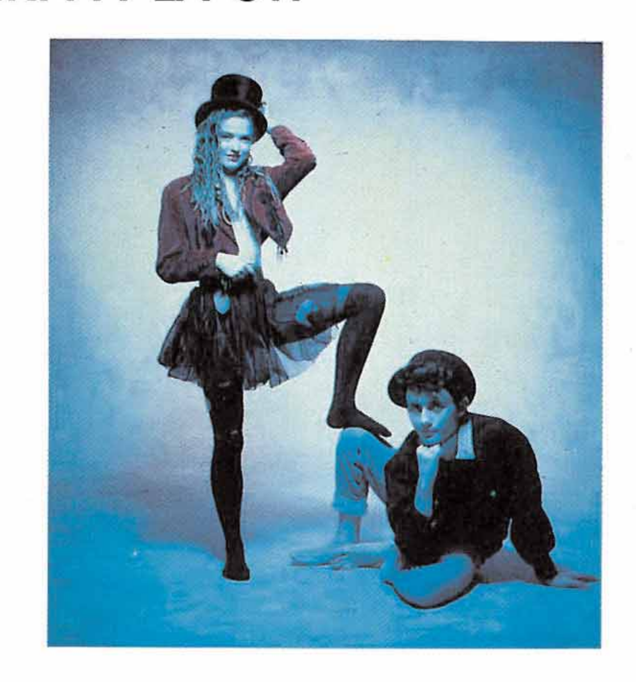


En las tardes de los domingos, durante muchísimas semanas, papá y mamá te dirán que dejes de jugar y que veas la tele. Que eso era música, que eso eran escándalos, que aquellos eran buenos tiempos... y no pararán de largar batallitas que no interesan a nadie, salvo a papá y mamá naturalmente. La culpa la tendrá Televisión Española, que ha programado un ciclo muy completo de las películas de Elvis Presley, el «rey del rock» y protagonista de algunos de los más insufribles films musicales de todos los tiempos, cuyos efectos somníferos sólo son capaces de superar otros maestros del género: Fred Astair y Ginger Rogers.

Si papá y mamá se ponen muy pesados, no habrá más remedio que plantarse ante el televisor. En este caso, para superar el trago de unas películas que se parecen entre sí como dos gotas de agua, lo mejor será poner cara crítica de persona mayor, disfrutar con algunos buenos temas de rock, que los hay, y mirar sin que se den cuenta a papá y mamá. Seguro que cuando Elvis ponga «ojos de cordero degollao» e interprete una cursi y estúpida canción de amor, papá y mamá se agarrarán las manos o limpiarán una lágrima caída de la mejilla. Seguro que cuando Elvis menea las caderas (todo un escándalo que se censuraba en su época) podrás ganar un punto en la batalla de lo que se ha llamado conflicto generacional; por muy estúpido que te parezca el meneito de marras, cuando papá y mamá bailaban «a lo Elvis» eran considerados inmorales, y habrá que aprovechar el recuerdo para conseguir reivindicaciones familiares pendientes. En fin, que te armes de paciencia, y si no hay más remedio que ver al gran rockero y pésimo actor, no te lo tomes como una tortura, sino como algo de lo que se pueden sacar ventajas y experiencias.

ALEX & CHRISTINA A LA OTI

«QUÉ MÁS DA» UN TEMA CON RITMO DE FESTIVAL



El 19 de noviembre, Alex & Christina representarán a Televisión Española en el Festival de la OTI, una versión de Eurovisión para los países iberoamericanos. Compromisos más o menos políticos al margen, el certamen no suele tener excesiva trascendencia en España, salvo un puñado de críticas adversas en los medios de comunicación, pero en los países americanos su relevancia es enorme. Así lo demuestra el hecho de que nada más conocerse los representantes de nuestro país, las ventas de sus discos se hayan disparado en lugares como Méjico o Venezuela, donde, por otra parte, todo lo que «huela» a pop español se vende como rosquillas.

Alex & Christina competirán con la canción «Que más da», uno de esos temas que se componen para participar en festivales musicales como la OTI. La parejita, con 25 y 24 años respectivamente, es una vieja adicta a los grupos de lo que se llamó «nueva ola» madrileña. El chico, hijo de un cantante de ópera italiano, ya conoció las mieles del éxito con los «Zombies» y «Tequila». La chica fue la vocalista de «Ella y los Neumáticos», ha trabajado de modelo en países tan exóticos como Japón y ha presentado el programa musical de televisión «FM 2» los miércoles que no era suspendido por la retransmisión de un partido de fútbol.

Apadrinados por Nacho Cano, con Alex & Christina, TVE ha apostado por una representación con «look» de colores de anuncio de refresco. Se ha olvidado de baladistas que ya llevan treinta o cuarenta años interpretando la misma insufrible canción de amor y quiere dar una imagen fresca y juvenil. Alex & Christina han salido ganando, el 19 se sabrá si a TVE le pasa lo mismo con las votaciones del jurado.

EUROPE, PARA CHICOS Y GRANDES



GIRA INTERNACIONAL PARA PRESENTAR SU NUEVO DISCO

Los más pequeños les llaman «los iuros». Son cinco suecos que hacen rock duro y que vendieron, según su compañía discográfica, diez millones de copias gracias a «The final Countdown», logrando que el heavy, todo lo «light» que se quiera pero heavy al fin y al cabo, fuera número uno en las listas de todo el mundo, y que este estilo de música sonara en las emisoras radiofónicas más convencionales. Europe son un auténtico fenómeno del que reniegan los más genuinos y puristas «metaleros».

Pero a ellos no les importa. Han alcanzado la cima y piensan presentar en directo en España su nuevo disco, «Out of this world», el próximo mes de febrero, día arriba o abajo y siempre que su gira internacional no sufra imprevistos de última hora. ¿Qué cual es su secreto? Una música tremendamente comercial, nada más y nada menos, fácilmente digerible, tremendamente pegadiza y muy melódica. Vamos, que el «heavy» no es sólo un estilo salido de los arrabales más lúmpenes de las ciudades, que también es capaz de «enganchar» con esa niña de voz afectada, novio en el chalet de la sierra y atavío de marca sin imitaciones.

LA CONTRAPORTADA ES VUESTRA

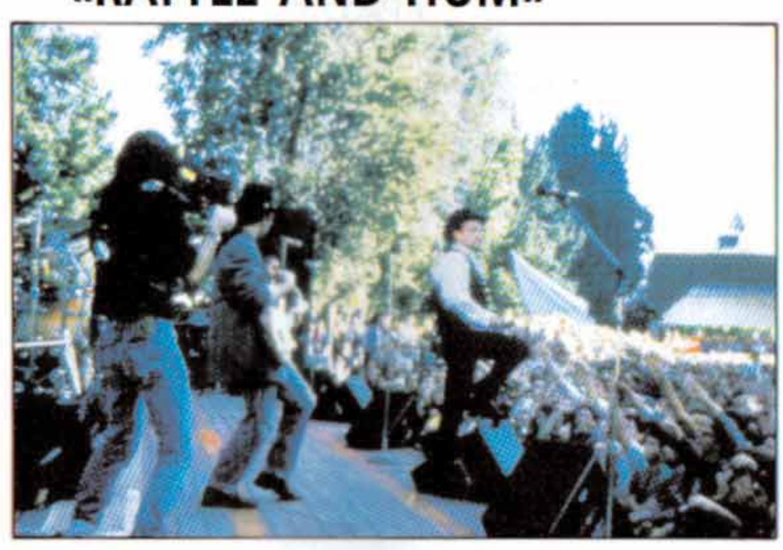
En vista de las numerosas cartas recibidas en nuestra redacción felicitándonos por las nuevas secciones incluidas en nuestra última página —«2002 historias del futuro», «Busca las diferencias», «El humor»— y en un siempre nuevo esfuerzo por aumentar en la medida de lo posible vuestra participación en la revista, hemos decidido que a partir de ahora la contraportada va a ser también vuestra.

Por ello estaremos abiertos a recibir todos aquellos relatos (máximo 1 folio), preguntas, chistes, dibujos o cualquier otra cosa que penséis pueda resultar de interés para su publicación.

Ya sabéis, no desaprovechéis esta oportunidad para demostrar vuestras cualidades literarias o para poner contra las cuerdas a los responsables de las compañías de software, distribuidoras o prensa con vuestras más pertinaces preguntas o, por qué no, para intentar hacer brotar nuestra risa con el mejor de vuestros chistes.

Recordadlo, a partir de ahora MICROMANÍA es un poco más vuestra, porque vuestra es la contraportada.

«RATTLE AND HUM»





DISCO Y PELÍCULA DE U2

U2 vuelven a la carga. Estos cuatro irlandeses —Adam Clayton, Bono, Larry Mullen y The Edge—, pusieron a la venta simultáneamente en todo el mundo, el pasado 10 de octubre, su nuevo trabajo discográfico, «Rattle & Hum»; un álbum doble con quince canciones (nueve inéditas y seis grabadas durante la gigantesca gira que incluyó un «Bernabéu» madrileño lleno hasta la bandera). El primer maxi-singlé lleva una foto, sacada durante la visita antes mencionada, de la localidad segoviana de Pedraza.

Para intentar superar los doce millones de copias vendidas en todo el mundo de su anterior Lp, «The Joshua Tree», U2 han conseguido que colaboraran en «Rattle & Hum» personajes como Bob Dylan, Brien Eno o el guitarrista B.B. King entre otros, y han grabado versiones de canciones de los Beatles, el mencionado Bob Dylan o Jimmy Hendrix. Buena prueba del interés que ha despertado en España este disco es que una conocida tienda madrileña abrió sus puertas el 10 de octubre, ¡a las doce de la noche!, sólo para ser los primeros en comercializarlo.

Además, el 4 de noviembre se estrenará en nuestro país «U2: Rattle & Hum» (previamente, el 29 de octubre habrá habido pase especial con beneficios destinados a Amnistía Internacional). Se trata de una película de 100 minutos de duración, rodada en blanco y negro y en color, con un presupuesto de cinco millones de dólares y unas localizaciones ubicadas en América. A medio camino entre el musical y el documental, contiene canciones no incluidas en el doble Lp antes mencionado.

Es la primera vez que U2 ruedan un largometraje, y para ello han contado con todo lujo de medios. Las escenas de la banda tocando en directo, por ejemplo, llegaron a ser filmadas por doce cámaras simultáneamente. El director de la película es Phil Joanou, que ya colaboró en alguna ocasión con Spielberg, y en las imágenes aparecen algunos de los «famosos» colaboradores reseñados del disco.

DENNIS HOPPER



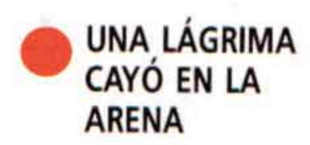
BILLETE DE IDA Y VUELTA A LAS TINIEBLAS

En las carteleras cinematográficas españolas hay dos películas marcadas por un común denominador: Dennis Hopper. En la primera por orden alfabético, «Colors (colores de guerra)», este personaje dirige una historia de guerra de bandas en Nueva York por controlar el mercado de la droga, en la que dos policías enfrentan sus métodos para combatir a la delincuencia. En la segunda, «Hoosiers: más que ídolos» más antigua en el tiempo pese al estreno simultáneo en nuestro país, Dennis Hopper no es director, sino actor, en el papel de un entrenador de baloncesto de métodos un tanto especiales pero efectivos para el resultado que se le exige, la victoria.

Ambas producciones americanas son mucho más que peleas espectaculares de trepidante acción, y bellas imágenes con el baloncesto como eje. Son eso y mucho más porque invitan a la reflexión. Pero no temáis, no son películas con mensaje o moralidad, salvo la que el espectador quiera darle. Son cine atractivo que se deja ver con interés, sobre todo para los amantes del basket y los cuentos de policías y ladrones.

Con ellas, y tras paréntesis como «Terciopelo azul», el mundo del cine ha recuperado a Dennis Hopper como elemento atractivo para las masas. Este director-actor americano siempre es una garantía cuya característica en la pantalla es no formar parte de proyectos intragables o aburridos. En la vida real, su existencia es otra cosa, siempre con billete de ida y vuelta a las tinieblas. Ha trabajado con James Dean en «Rebelde sin causa», hizo un pequeño papel en «Apocalipsy now», uno bien grande en «Easy Rider»... y bajó a los submundos de los manicomios y las drogas que estuvieron a punto de acabar de destrozarle. Ahora, a sus cincuenta años, parece recuperado, por suerte para él y para los amantes del cine.

EROS RAMAZZOTTI



UNA LÁGRIMA CAYÓ EN LA ARENA



¡Caramba con Eros Ramazzotti! Se intuía la pasión desenfrenada que provocaba entre las nenas pero... después de su gira del mes pasado por nuestro país ya no queda ninguna duda. Vaya gritos y vaya lágrimas que desató el «gachó». Y eso que los músculos de su cuerpo sólo se movían para cantar. Se conoce que ahora se llevan los cantantes latinos más bien soseras sobre el escenario, tipo Julito Iglesias o tipo Eros Ramazzotti.

Sus discos se cuentan por millones si se habla de ventas. Y con el próximo «Música es» que, estará en las tiendas españolas más o menos cuando esta revista esté en los quioscos, ocurrirá tres cuartos de lo mismo. Sus canciones son muy, pero que muy adolescentes. Ya sabeis, que si amor, que si amistad y cosas por el estilo. Unas gafas de sol suelen cubrir sus ojos, cuando se las quita, los fotógrafos que siempre le persiguen, disparan sus máquinas. Los ojos de Eros Ramazzotti son tan importantes como su música.

MICRO Manía

Formidable el importante papel desempeñado por las compañías españolas en Inglaterra en el P.C. Show de este año.

Lamentable que muchas compañías esperen la llegada de la Navidad para comercializar la mayoría de sus títulos dejando desatendido al usuario el resto del año.

2002 HISTORIAS DE FUTURO

TAN REAL COMO LA VIDA MISMA

Tokio 30-10-98. Enviado especial: Javier Sánchez Fransesch.

Señoras y señores, nos encontramos en el estreno mundial de una nueva máquina que revolucionará el mundo de los videojuegos. En su diseño se han utilizado nuevas tecnologías y su control está relacionado con el empleo de hologramas y láser.

Básicamente la cabina simula un recinto de combate con espadas. La innovación principal que presenta es que el jugador se introducirá en la cabina, allí adquirirá una turbo-espada láser con la que deberá derrotar a los enemigos que aparecerán ante él. ¡Estará solo frente a unos oponentes tridimensionales, tremendamente realistas!

Es fabuloso el ambiente reinante esta noche; todos los grandes de la industria de los videojuegos están aquí.

Acabamos de ver a Silvestre Escalón, conocido por su inestimable participación en las películas de la serie «ramboniana», él será el invitado de honor esta noche encargándose de probar la máquina. ¡Señores, la emoción es inigualable, esto está a punto de comenzar!

Debemos reseñar que las paredes de la cabina están recubiertas con una aleación especial de cristal-plomo para resistir los golpes y permitir al mismo tiempo que a su alrededor decenas de espectadores puedan contemplar lo que ocurre en su interior. Desde nuestra posición podemos divisar perfectamente toda la pista. En estos instantes Silvestre introduce el ticket en la ranura, ¡acaba de entrar en la cabina! ¡Ya ha activado la espada! ¡Su gigantesco contrincante, ha aparecido en escena! ¡Es una mezcla terrible entre cíclope y dragón! ¡Realmente impresionante, indescriptible en todos los sentidos!... La lucha da comienzo. Silvestre ataca con fuerza; el primer golpe ha sido hábilmente contrarrestado por su oponente. Aún no hay nada decidido. Silvestre vuelve a atacar, esta vez parece que ha tenido más fortuna, ¡ha tocado a su contrincante dos veces!, ¡un golpe más y la victoria será suya! ¡Atención señores, se acaba de producir un terrible forcejeo entre los contrincantes! ¡Qué realismo! ¡Se veía venir, señores, ya se lo advertíamos, Silvestre acaba de asestar el golpe definitivo a su oponente! ¡Oh, esto es increíble, el cíclope ha desaparecido en medio de una multicolor explosión! La acción transcurre cada vez más deprisa, un segundo adversario ha hecho su aparición. El colorido es asombroso, realmente este nuevo contrincante tiene cara de pocos amigos y cuerpo de medusa. Silvestre acaba de recibir dos fatídicos golpes que han mermado sensiblemente su energía! ¡Sólo le queda un golpe, si lo recibe perderá la partida. ¡Señores, Silvestre ha reaccionado! ¡Ataca como una fiera! ¡Qué emoción, señores, las gradas son una auténtica fiesta! ¡Un momento... El bicho ha dado un brinco imponente que ha desconcertado a nuestro héroe. ¡Le ha derribado! El realismo es asombroso, Silvestre acaba de desaparecer en una fuente de colores. ¡Qué gran realismo, este efecto no había sido probado antes!

De pronto se ha hecho un silencio absoluto en la sala, alguien ha pedido unos minutos, no sé bien de dónde procede la voz. ¡Qué organización más espectacular!, pero... un minuto... la voz procede de la máquina... escuchemos sus palabras: «¿Quién quiere ser el siguiente?...».



¿**Cuándo** se celebrará en nuestro país una feria como el Personal Computer Show londinense, dedicada casi en exclusiva al mundo de los video-juegos?

• • •

¿**Qué** ocurrirá el día que los fabricantes de máquinas recreativas decidan no ceder los derechos de sus juegos a las compañías de software?

• • •

¿**Cómo** es posible que un medio de tanta difusión como televisión incluya en su programación dedicada al ocio espacios sobre música, cine o deporte y deje a un lado un mundo tan fascinante, tan de moda y con tanto futuro como es la Informática?

• • •

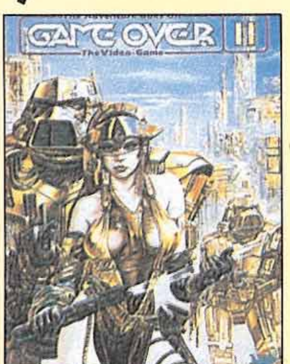
¿**Por qué** algunas compañías españolas, Lease Dinamic y Topo, han modificado los gráficos de sus juegos en las versiones inglesas de los mismos?

• • •

¿**Dónde** están los programadores españoles de Commodore; es que no los hay, o es que no los buscan?

Busca las diferencias





Las carátulas que podéis observar sobre estas líneas corresponden en ambos casos a juegos de Dinamic, las dos tienen como motivo principal a una explosiva señorita y las dos han sido realizadas por dibujantes españoles. ¿Casualidad? Ni mucho menos. La primera de ellas pertenece a «Phantis» mientras que la segunda a «Game Over II». ¿Cómo?, ¿que nunca habíais oído hablar de esta segunda parte del Game Over? No os preocupeis, nosotros tampoco, pero todo tiene su explicación. Aunque os parezca mentira, desde el principio hemos estado hablando del mismo juego, es decir, de «Phantis», porque «Game Over II» es el nombre con el que aquel antiguo éxito de Dinamic ha sido rebautizado en su edición inglesa. No nos preguntéis por qué, carecemos de mentalidad británica.